MARIE LU
WARCROSS

LEDA EDGE
Colecţie coordonată de **Shauki Al-Gareeb**

MARIE LII

WARCROSS

Volumul 1

Traducere din limba engleză şi note de lui LIA DroMERESCHI

CORINT BOOKS

Redactare: Shauki Al-Gareeb Tehnoredactare computerizată: Mihaela Ciufu Design copertă: Theresa Evangelista Ilustraţie copertă: Cream3D

Marie Lu, *Warcross* Copyright e 2017 Xiwei Lu All rights reserved.

Toate drepturile asupra ediţiei în limba română aparţin GRUPULUI EDITORIAL CORINT LEDA EDGE este

marcă înregistrată.
ISBN 978 – 606 – 793 – 142 – 6
Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României LU, MARIE
Warcross / Marie Lu; trad.: Iulia Dromereschi.
— Bucureşti: Corint Books, 2017 3 vol.
ISBN 978 – 606 – 793 – 141 – 9
Vol. 1. – 2017.
— ISBN 978 – 606 – 793 – 142 – 6
I. Dromereschi, Iulia (trad.) 821.111
Pentru Kristin şi Jen. vă mulţumesc că mi-aţi schimbat viaţa şi că încă sunteţi aici, mulţi ani mai târziu
Nu există nimeni care să nu fi auzit de Hideo Tanaka, tânărul geniu care a inventat Warcross pe când avea doar treisprezece ani. Un sondaj la nivel mondial, lansat astăzi, arată că o majoritate covârşitoare de 90% dintre persoanele cu vârste cuprinse între 12 şi 30 de ani joacă acum regulat sau măcar o dată pe săptămână. Campionatul de Warcross de anul acesta va atrage, spun estimările, în jur de 200 de milioane de spectatori. […]
Erată:
O versiune anterioară a articolului l-a prezentat din greşeală pe Hideo Tanaka drept milionar. El este, de fapt, miliardar.
THE NEW YORK DIGEST
MANHATTAN
New York. New York
1
[al naibii de frig şi nu prea e timpul potrivit pentru vânătoare.
Mă trece un fior. Îmi trag eşarfa mai sus, îmi acopăr gura şi îmi şterg fulgii de zăpadă de pe gene. Apoi izbesc cu gheata skateboard-ul electric. Placa e veche şi uzată, la fel ca toate lucrurile mele. Vopseaua albastră aproape că s-a dus de tot şi se vede plasticul ieftin de sub ea, dar încă rezistă, iar când apăs mai tare cu călcâiul, reacţionează în sfârşit, azvârlindu-mă în faţă în timp ce mă strecor printre

două rânduri de maşini. Părul meu strălucitor, în culorile curcubeului, îmi biciuieşte faţa.

— Alo! strigă după mine un şofer căruia îi depăşesc maşina. Privesc peste umăr şi-l văd ameninţând cu pumnul prin geamul deschis. Erai să mă zgârii!

Prefer să mă întorc şi să-l ignor. De obicei sunt o persoană mai amabilă – sau cel puţin aş fi strigat nişte scuze. Dar în dimineaţa asta mă aştepta o hârtiuţă galbenă lipită pe uşa apartamentului, iar cuvintele de pe ea erau scrise cu litere gigantice.

72 DE ORE. PLĂTEŞTI SAU PLECI.

Cu alte cuvinte, am întârziat cu chiria aproape trei luni. Dacă nu pun rapid mâna pe 3.450 de dolari, îmi petrec weekendul în stradă.

Asta ar strica ziua oricui.

Mă înţeapă obrajii de la vânt. Tăiat de colţurile zgârie-norilor, cerul devine tot mai cenuşiu, iar în doar câteva ore fulguiala se va transforma într-o ninsoare în toată regula. Maşinile aglomerează străzile – un şir nesfârşit de semafoare şi claxoane de aici până în Times Square. Ocazional, sunetul strident al fluierului unui poliţist de la circulaţie întrerupe haosul. Aerul e sufocat de mirosul gazelor de eşapament, iar dintr-o gură de aerisire din apropiere ţâşnesc aburi. Oamenii se înghesuie pe trotuare. Elevii care se întorc de la şcoală sunt uşor de identificat, punctând mulţimea cu ghiozdanele şi căştile lor supradimensionate.

Teoretic, ar trebui să mă număr printre ei. Ar fi fost primul meu an de colegiu, însă am început să chiulesc după ce a murit tata şi am renunţat complet acum câţiva ani. (OK, fie, în principiu, am fost exmatriculată. Dar jur c-aş fi renunţat oricum – vă spun mai multe despre asta mai târziu.)

Îmi verific telefonul, concentrată iar la vânătoare. Acum două zile, am primit următorul mesaj:

ALERTA de la Inspectoratul de PoH) le New York!

Mandat de arestare emis pe numele Martin Hamer.

Recompensă 5.000 $.

Poliţia e atât de ocupată cu rata crescută a infracţiunilor de stradă, încât nu are timp să vâneze pe cont propriu orice găinar, precum Martin Hamer, care e căutat fiindcă a pariat pe Warcross, a furat bani şi ar fi vândut droguri ca să-şi finanţeze acţiunile. Aşa că, o dată pe săptămână, poliţaii trimit un mesaj ca ăsta, o promisiune de recompensă pentru oricine prinde infractorul cu pricina.

Aici intru eu în scenă. Sunt vânător de recompense, unul dintre cei mulţi din Manhattan, şi mă străduiesc să-l prind pe Martin Hamer înaintea altuia.

Oricine a trecut prin vremuri dificile înţelege felul în care un şir infinit de cifre mi-a făcut mintea să zbârnâie. O lună de chirie în cel mai prost apartament din New York: 1.150 $. Mâncarea pe o lună: 180 $. Electricitate şi internet: 150 $. Cutii cu macaroane, ramen şi Spam rămase în cămară: 4. Şi tot aşa. Pe lângă toate astea, datorez 3.450 de dolari chirie neplătită şi 6.000 de dolari la bancă.

În contul meu au mai rămas 13 dolari.

Nu e tocmai genul de lucruri de care să se îngrijoreze o fată de vârsta mea. Ar trebui să mă stresez cu examenele, cu termenele de predare a proiectelor. Să-mi fac probleme dacă mă voi trezi la timp.

Dar nu pot spune că am avut o adolescenţă tocmai normală.

Cinci mii de dolari: în mod evident, cea mai solidă recompensă din ultimele luni. Pentru mine, parcă ar fi toţi banii din lume. Aşa că, în ultimele două zile, nu am făcut altceva decât să îl urmăresc pe tipul ăsta. Am pierdut patru recompense la rând luna asta. Dacă o pierd şi pe asta, o să am probleme mari.

Turiştii ăştia mereu blochează străzile, mă gândesc când sunt nevoită să înconjor pe o străduţă şi nimeresc drept în Times Square, unde rămân în urma unui conglomerat de taxiuri oprite la o trecere de pietoni. Mă

înclin în spate pe placă, mă opresc şi mă întorc cu dificultate. Arunc din nou o privire la telefon.

Acum câteva luni, am reuşit să sparg directorul principal al jucătorilor de Warcross din New York şi am sincronizat toate datele cu hărţile de pe telefonul meu. Nu e greu, dacă te gândeşti că suntem cu toţii conectaţi unii cu ceilalţi, într-un fel sau altul. Doar că durează foarte mult. Trebuie să-ţi croieşti drum într-un cont, apoi să te conectezi la prietenii săi, apoi la prietenii *prietenilor* şi, în sfârşit, poţi găsi orice jucător din New York City. Acum, am reuşit să localizez ţinta, însă telefonul meu e o chestie crăpată şi deteriorată, cu o baterie antică, pe sfârşite. Încearcă mereu să intre în repaus, ca să economisească energie, iar ecranul e atât de întunecat, că nu văd nimic.

— Trezirea, mormăi, încruntându-mă la pixeli. În sfârşit, sărmanul telefon scoate un mârâit slab, iar indicatorul roşu de locaţie se actualizează pe hartă.

Îmi croiesc drum afară din ambuteiaj şi calc puternic placa. Protestează o secundă, apoi prinde viteză înainte şi nu mai sunt decât un punct în marea agitată de oameni.

De îndată ce ajung în Times Square, sunt înconjurată de ecrane – o lume de neon şi sunet. În fiecare primăvară, Campionatul oficial de Warcross debutează cu mare fast, iar două echipe de jucători versaţi concurează într-o etapă numai cu celebrităţi. Ceremonia de anul acesta are loc deseară, în Tokio, aşa că toate ecranele se concentrează astăzi pe Warcross, într-o frenezie de jucători faimoşi, reclame şi montaje ale celor mai importante momente de anul trecut. Ultimul videoclip al lui Frankie Dena, cel mai nebunesc, e difuzat pe una dintre clădiri. E îmbrăcată ca avatarul ei de Warcross – într-un costum ediţie limitată şi o pelerină din plasă strălucitoare – şi dansează cu un grup de afacerişti îmbrăcaţi în roz, la patru ace. Sub ecran, turişti încântaţi se opresc să se fotografieze cu un individ îmbrăcat în echipament de Warcross fals.

Un alt ecran îi prezintă pe cinci dintre cei mai faimoşi jucători care concurează în această seară. Asher Wing,

Kento Park.

Jena MĂCNeil, Max Martin şi Penn Wachowski. Îmi dau capul pe spate şi îi admir. Fiecare e îmbrăcat, din cap până-n picioare, în cele mai moderne haine ale sezonului. Îmi zâmbesc, cu gurile suficient de mari ca să înghită oraşul, şi îi privesc declarând că băutura aleasă în acest sezon e Coca-Cola. Cu toţii au doze în mână, iar dedesubt se derulează textul:

JUCĂTORII DE WARCROSS DE TOP SOSESC LA TOKIO, PUNÂND LA CALE DOMINAŢIA MONDIALĂ

I

Trec de intersecţie şi ajung pe o străduţă. Ţinta mea, un punctuleţ roşu pe telefon, se mişcă iar. Se pare că a intrat pe 38.

Mă strecor prin traficul de pe alte câteva străzi şi într-un final ajung, oprindu-mă lângă un chioşc de ziare. Punctul roşu se află pe clădirea din faţa mea, chiar deasupra uşii unei cafenele, îmi trag eşarfa şi oftez uşurată. Aerul îngheţat îmi transformă respiraţia în aburi.

— Te-am prins, şoptesc, şi îmi permit să zâmbesc, gândindu-mă la recompensa de 5.000 de dolari.

Sar de pe skateboard-ul electric, îi scot curelele şi mi-l atârn pe umăr, unde mi se loveşte de rucsac. E cald încă, iar căldura lui mi se strecoară prin hanorac. Îmi arcuiesc spatele, bucurându-mă de ea.

Trec pe lângă chioşcul de ziare şi arunc o privire la titluri. De obicei le verific, căutând ştiri despre persoana mea favorită. Mereu găsesc ceva. Şi acum e pe coperta uneia dintre reviste: e un tânăr înalt, care se relaxează într-un birou, îmbrăcat cu pantaloni de culoare închisă şi o cămaşă cu guler apretat, cu mânecile rulate peste coate, cu chipul ascuns de umbre.

Dedesubt se află emblema Henka Games, studioul care a creat Warcross. Mă opresc şi citesc titlul.

HIDEO TANAKA ÎMPLINEŞTE 21 DE ANI

I

O PRIVIRE ÎN VIAŢA PERSONALĂ A CREATORULUI

Inima mi se opreşte. E un sentiment familiar la vederea numelui idolului meu. Păcat că nu am timp să mă opresc şi să răsfoiesc revista. Poate mai târziu. Mă îndepărtez fără chef, îmi ajustez rucsacul şi placa şi îmi trag gluga pe cap. Ferestrele de sticlă pe lângă care trec oglindesc o imagine distorsionată a mea: faţa alungită, blugii închişi la culoare întinşi prea mult, mănuşi negre, ghete vechi, o eşarfă de un roşu spălăcit înfăşurată în jurul hanoracului negru. Părul multicolor mi se revarsă de sub glugă, încerc să-mi imaginez cum aş arăta pe coperta unei reviste.

Nu fi proastă. Îmi alung gândul ridicol, îndreptându-mă spre intrarea în cafenea, şi trec la verificarea mentală a listei de unelte din rucsac.

1. Cătuşe
2. Lansator de cabluri
3. Mănuşi cu vârfuri metalizate
4. Telefon
5. Haine de schimb
6. Pistol cu electroşocuri
7. Carte într-una dintre primele mele vânători, ţinta mea a vomitat pe mine după ce îmi folosisem pistolul cu electroşocuri (6) pe el. De atunci, am început să iau cu mine haine de schimb (5). Două ţinte au reuşit să mă muşte, aşa că, după câteva injecţii antitetanos, am adăugat mănuşile (3). Lansatorul de cabluri (2) e pentru a ajunge în locuri dificil de ajuns şi pentru a prinde oameni dificil de prins. Telefonul (4) este asistentul meu portabil pentru spargerea conturilor. Cătuşele (1) au un scop evident.

Iar cartea (7) e pentru momentele când vânătoarea implică o aşteptare îndelungă. Metodele de relaxare care nu-mi consumă bateria merită cărate.

Intru în cafenea. Căldura mă inundă. Îmi verific iar telefonul. Clienţii stau la rând de-a lungul unei vitrine cu produse de patiserie, aşteptând să se deschidă una dintre cele patru case automate. Pereţii sunt decoraţi cu rafturi.

O amestecătură de turişti şi studenţi stau la mese. Când îmi îndrept camera telefonului spre ei, le pot vedea numele deasupra capetelor, ceea ce înseamnă că niciunul nu are profilul privat. Poate că ţinta mea nu e la acest etaj.

Trec pe lângă rafturi, privind de la o masă la alta. Majoritatea oamenilor nu observă ce se întâmplă în jurul lor. Întrebaţi pe oricine cu ce era îmbrăcată persoana de la masa alăturată, şi există şanse mari să nu vă poată răspunde. Dar eu pot. Pot enumera tot ce poartă şi cum se comportă fiecare persoană care stă la rând pentru cafea, câţi oameni stau la fiecare masă; pot descrie felul în care umerii cuiva sunt aduşi puţin cam mult în faţă, felul în care cei doi care stau unul lângă altul nu-şi spun un cuvânt sau felul în care tipul acela e atent să nu aibă contact vizual cu nimeni. Practic, analizez o scenă aşa cum fotograful analizează un peisaj: mă relaxez, privesc totul deodată, caut un punct de interes şi fac un instantaneu mental pentru a-mi aminti întreaga scenă.

Caut o rupere de ritm, ceva care să-mi atragă atenţia.

Privirea mi se opreşte asupra unui grup de băieţi care citesc pe canapele. Mă uit la ei o vreme, aşteptând să dea un semn că ar discuta între ei sau că şi-ar pasa mesaje din mână în mână sau pe telefon. Nimic.

Atenţia mi se îndreaptă spre scările care duc la etajul al doilea. Fără îndoială, alţi vânători se apropie şi ei de ţintă, iar eu trebuie să ajung înaintea tuturor. Iuţesc pasul în timp ce urc scările.

Nu găsesc pe nimeni acolo, cel puţin în aparenţă. Apoi remarc zumzetul slab a doua voci de la o masă îndepărtată, ascunsă în spatele unei perechi de rafturi care-o face aproape imposibil de văzut dinspre scări. Mă apropii, cu pas uşor, şi mă uit printre rafturi.

La masă stă o femeie, cu nasul îngropat într-o carte. Un bărbat stă în picioare lângă ea, fâţâindu-se nervos. Amândoi au profiluri private.

Mă strecor lângă perete, ca să nu mă vadă, şi ascult

cu atenţie.

— Nu mai am timp până mâine, spune bărbatul.

— Îmi pare rău, răspunde femeia. Dar nu prea pot face mare lucru. Şeful meu nu vrea să-ţi dea banii ăştia fără măsuri de precauţie suplimentare, nu cât timp poliţia are un mandat de arestare pe numele tău.

— Mi-ai *promis*.

— Şi îmi pare *rău*, domnule. Vocea femeii este calmă şi cinică, de parcă ar mai fi spus asta de multe ori. E sezonul de joc. Autorităţile sunt în alertă.

— Am *trei sute de mii de note* cu voi. Ai idee cât înseamnă asta?

— Da. E treaba mea să ştiu, răspunde femeia, pe cel mai sec ton pe care l-am auzit.

Trei sute de mii de note. Asta înseamnă cam două sute de mii de dolari, la cursul de schimb valutar de azi. Tipul e pe cai mari. Să pariezi pe Warcross e ilegal în Statele Unite: e una dintre numeroasele legi ale Guvernului care au fost adoptate recent, într-o încercare disperată de a ţine pasul cu tehnologia şi infracţiunile cibernetice. Când câştigi un pariu pe un meci de Warcross, primeşti credite în joc care se numesc note. Dar aici e clenciul – ori primeşti notele astea online, ori într-un loc fizic, unde întâlneşti persoane precum doamna asta. Îţi schimbi notele la ea, iar ea îţi dă bani reali pentru ele, păstrând un comision pentru şef.

— Sunt banii *mei*, insistă tipul.

— Trebuie să ne protejăm. Măsurile suplimentare de siguranţă durează. Te poţi întoarce mâine-seară şi îţi putem schimba jumătate din note.

— Ţi-am spus că *nu am timp până mâine seară*. Trebuie să părăsesc oraşul.

Conversaţia se repetă, pe acelaşi ton. Îmi ţin respiraţia şi ascult. Femeia mai trebuie doar să-i confirme identitatea. Mijesc ochii, iar buzele îmi schiţează un zâmbet ironic, înfometat. Acesta e momentul pentru care trăiesc în orice vânătoare, când piesele de puzzle

împrăştiate pe traseu se unesc într-un ansamblu închegat, când văd ţinta în faţa ochilor, gata s-o înşfac. Am rezolvat misterul.

Te-am prins.

Conversaţia lor devine mai animată, iar eu îmi scot telefonul şi trimit un mesaj poliţiei.

Suspect în custodie…

Primesc un răspuns aproape instantaneu.

IPNY A FOST ANUNŢAT

Îmi scot pistolul cu electroşocuri din rucsac. Se prinde preţ de o secundă în marginea fermoarului şi scoate un sunet abia auzit. Conversaţia se opreşte. Printre rafturi, bărbatul şi femeia îşi iţesc capetele către mine, asemeni unor căprioare surprinse de faruri.

Bărbatul îmi vede expresia. Chipul îi este acoperit de un strat de transpiraţie, iar părul îi este lipit de frunte. Trece o fracţiune de secundă.

Trag.

O ia la goană. L-am ratat la milimetru. *Bune reflexe*. Femeia ţâşneşte şi ea de la masă, dar puţin îmi pasă de ea. Mă grăbesc după el. Sare treptele câte trei o dată, aproape rostogolindu-se. Din buzunare îi cad telefonul şi câteva pixuri. Goneşte spre intrare, când ajung la primul etaj. Ţâşnesc pe uşa rotativă, pe urmele lui.

Ieşim în stradă. Oamenii scot strigăte uimite când bărbatul îi dă în lături. O turistă cu mâna pe aparatul foto cade pe spate. Dintr-o mişcare, îmi scot skateboardul electric de pe umăr, îl las la pământ, sar pe el şi îl lovesc cât pot de tare cu călcâiul. Scoate un scrâşnet ascuţit, iar eu mă avânt în faţă, gonind pe trotuar. Bărbatul se uită în spate şi mă vede ajungându-l din urmă. Continuă să fugă în stânga, pe stradă, panicat.

Cotesc în direcţia lui într-un unghi atât de îngust, încât marginea plăcii protestează la contactul cu pavajul, lăsând în urmă o dungă lungă, neagră. Ţintesc cu pistolul cu electroşocuri spatele bărbatului şi trag.

Ţipă şi se împleticeşte. Începe să se zbată din nou,

însă îl ajung din urmă. Mă prinde de gleznă. Mă împiedic şi îl lovesc. Privirea lui e sălbatică, are dinţii încleştaţi şi maxilarul tensionat. Scoate un cuţit. Îi văd sclipirea în lumină, chiar la timp. Îl împing de pe mine şi mă rostogolesc la distanţă, înainte să mă poată înjunghia în picior. Îl prind de geacă şi trag din nou, de data asta de aproape. Drept la ţintă. Corpul îi devine rigid şi se prăbuşeşte pe pavaj, tremurând.

Sar pe el. Genunchiul meu îl apasă cu putere în spate, iar el geme la pământ. Sirenele poliţiei se aud de după colţ. Un cerc de oameni s-a format în jurul nostru, cu telefoanele scoase, înregistrând.

— N-am făcut nimic, scheaună bărbatul, iar şi iar, cu falca încleştată. Vocea îi e distorsionată de faptul că-l ţin la pământ. Femeia dinăuntru… îţi pot spune cum o cheamă…

— Taci! i-o tai scurt, strecurându-i cătuşele pe mâini.

Spre surprinderea mea, tace. Răufăcătorii nu ascultă întotdeauna. Nu mă las până când nu trage lângă noi o maşină de poliţie, până când nu văd girofarul roşu şi albastru reflectându-se pe zid. Doar atunci mă ridic şi mă îndepărtez, asigurându-mă că ţin mâinile la vedere. Pielea mă furnică de la adrenalina unei vânători reuşite. Îi privesc pe cei doi poliţişti ridicându-l în picioare.

Cinci mii de dolari! Când a fost ultima dată când am avut măcar jumătate din banii ăştia deodată? Niciodată. O să fiu mai puţin disperată o vreme, o să-mi plătesc chiria şi asta-l va linişti pe proprietar. Îmi mai rămân 1.550 de dolari, o *avere*. Mă gândesc la celelalte facturi. Poate mănânc şi altceva decât ramen deseară.

Îmi vine să sar în sus de bucuria victoriei. Voi fi bine – până la următoarea vânătoare.

Durează un moment să-mi dau seama că poliţiştii se îndepărtează cu prizonierul fără ca măcar să-mi arunce o privire. Zâmbetul mi se şterge.

— Hei, doamnă poliţistă! strig, grăbindu-mă s-o ajung din urmă. Aveţi de gând să mă duceţi la secţie pentru recompensă sau nu? Ne vedem acolo?

Poliţista îmi aruncă o privire care nu pare să corespundă cu ideea că tocmai le-am prins un infractor. Pare exasperată şi are cearcăne întunecate sub ochi, care-mi spun că nu prea s-a odihnit.

— N-ai fost prima, îmi spune.

Tresar, clipind des.

— Poftim? exclam eu.

— Un alt vânător ne-a telefonat înaintea ta.

Pentru o clipă, tot ce pot face e să mă holbez la ea. Apoi scuip o înjurătură.

— Ce *vrăjeală!* Aţi văzut cum s-a desfăşurat totul. Mi-aţi confirmat alerta cu toţii!

Ridic telefonul, ca ofiţerul să poată vedea mesajul primit. Chiar atunci, bateria alege să-şi dea ultima suflare.

Nu că asta ar fi schimbat cu ceva lucrurile. Ea nici măcar nu se uită în direcţia telefonului.

— A fost doar un răspuns automat. Conform mesajelor *mele*, am primit prima alertă de la un alt vânător din zonă. Recompensa merge la primul care anunţă, fără excepţii.

Ridică din umeri, empatic, dar e cel mai idiot detaliu tehnic pe care l-am auzit.

— Pe naiba! mă răstesc eu. Cine e celălalt? Sam? Jamie? Sunt singurii care mai pieptănau zona. Îmi ridic braţele în aer. Ştiţi ceva? Mă minţiţi. Nu există un alt vânător. Nu vreţi să plătiţi. O urmăresc. V-am scutit de o treabă murdară. Asta-i înţelegerea, de asta *orice* vânător alege oamenii pe care vouă vă e lene să-i prindeţi. Îmi datoraţi asta şi…

Partenerul poliţistei îmi apucă braţul şi mă împinge atât de tare, încât aproape cad.

— Înapoi! îmi spune, mârâind. Emika Chen, nu-i aşa? Are cealaltă mână pe pistolul aflat în teacă. Da, îmi amintesc de tine.

N-am de gând să mă opun unei arme încărcate.

— Bine. Bine. Mă forţez să fac un pas înapoi şi ridic mâinile. Plec, bine? Plec acum.

— Ştiu c-ai petrecut deja o vreme în închisoare, puştoaico. Se uită urât la mine, cu privirea dură scânteind, înainte să i se alăture partenerei. Nu mă forţa să-ţi ofer iar ocazia.

Aud radioul poliţiei chemându-i într-un alt loc. Zgomotele din jurul meu se estompează, iar imaginea din mintea mea, cu cei cinci mii de dolari, începe să se destrame, până când devine de nerecunoscut. În doar treizeci de secunde, victoria mea a fost aruncată în braţele altuia.

2

Ies din Manhattan în tăcere. Se face tot mai frig, iar fulgii răzleţi s-au transformat într-o ninsoare solidă. Vântul care mă înţeapă în faţă se potriveşte, însă, cu starea mea. Ici şi colo, grupurile au început să se reverse în stradă, iar oamenii care poartă tricouri roşu cu albastru numără minutele, răcnind din răsputeri. Mă uit cum trec, petrecând. La distanţă, fiecare latură a Empire State Building este luminată şi afişează imagini enorme cu Warcross.

Când locuiam încă la adăpostul pentru copii, vedeam Empire State Building dacă mă urcam pe acoperiş. Stăteam acolo şi priveam ore întregi cum se roteau imaginile cu Warcross pe o latură. Îmi bălăngăneam picioarele slăbănoage, până când sosea dimineaţa, iar lumina soarelui mă scălda în aur. Dacă mă uitam suficient de mult, mă imaginam reprezentată acolo. Chiar şi acum, simt acea urmă de încântare la vederea clădirii.

Skateboardul meu electric scoate un sunet scurt, trezindu-mă din reverie. Mă uit în jos. Bateria a ajuns la ultima liniuţă. Oftez, încetinesc şi mă opresc, apoi îmi pun skateboardul pe umăr.

Caut nişte mărunţiş în buzunare şi mă îndrept spre prima staţie de metrou pe care o găsesc.

Amurgul a pălit într-o seară albastră-cenuşie când ajung în faţa complexului de apartamente pe care-l numesc „acasă”: Hunts Point, Bronx. Asta e cealaltă parte a

oraşului luminilor. O latură a clădirii este acoperită de graffiti. Bare de metal ruginite păzesc ferestrele de la primul etaj. Gunoiul e strâns lângă treptele intrării principale – pahare de plastic, ambalaje de fast-food, sticle de bere sparte, totul parţial ascuns sub un strat subţire de zăpadă. Aici nu avem ecrane luminoase sau maşini automate care circulă pe străzile crăpate. Îmi cad umerii şi îmi simt picioarele de plumb. Nici măcar nu am mâncat cina încă, dar în momentul ăsta nu-mi dau seama dacă-mi doresc mai mult să mănânc sau să dorm.

Ceva mai încolo, un grup de oameni ai străzii se pregătesc de culcare, întinzându-şi păturile şi ridicându-şi corturile la intrarea unui magazin dărăpănat. Hainele destrămate le sunt căptuşite cu pungi de plastic. Privesc în altă parte, fiindcă nu pot îndura. Cândva, şi ei au fost copii, şi poate au avut familii care îi iubeau. Ce i-a adus aici? Cum aş arăta, dacă aş fi în locul lor?

În sfârşit, îmi fac avânt pe scări şi intru, traversând holul către uşa mea. Holul pute, ca de fiecare dată, a urină de pisică şi a covoare mucegăite, iar prin pereţii subţiri îi aud pe vecini ţipând unul la celălalt, un televizor cu volumul dat la maximum şi un copil care urlă. Mă relaxez. Dacă am noroc, n-o să dau de proprietar, cu maioul şi pantalonii lui de trening şi cu chipul roşu. Poate că voi beneficia chiar de un somn odihnitor, înainte să trebuiască să îi fac faţă dimineaţă.

Un nou bilet de evacuare mă aşteaptă lipit pe uşă, chiar acolo de unde-l smulsesem pe celălalt. Mă uit la el o secundă, extenuată, recitind.

NOTĂ DE EVACUARE

NUMELE CHIRIAŞULUI: EMIKACHEN 72 DE ORE. PLĂTEŞTI SAU PLECI

I

Chiar era necesar să se întoarcă şi să lipească un nou bilet, de parcă ar vrea să se asigure că fiecare om din clădire ştie? Ca să mă umilească şi mai mult? Smulg biletul de pe uşă, îl boţesc în pumn şi rămân nemişcată o secundă,

holbându-mă la spaţiul liber unde se aflase înainte. Simt o disperare familiară, o panică sporită care mi se zbate în piept, marcând fiecare lucru pe care-l datorez. Cifrele din capul meu reîncep: chirie, mâncare, facturi, datorii.

De unde să fac rost de bani în trei zile?

— Hei!

Sar în sus. Domnul Alsole, proprietarul, a ieşit din apartamentul său şi merge cu paşi mari spre mine, cu o privire încruntată, care-l face să semene cu un peşte, şi cu părul subţire, portocaliu, în toate direcţiile. O singură privire aruncată ochilor lui injectaţi e suficientă să-mi dau seama că a fumat ceva. Minunat! încă o ceartă. *Nu mai pot face faţă încă unui conflict pe ziua de azi*. Scotocesc după chei, dar e prea târziu, aşa că, în schimb, îmi îndrept umerii şi-mi ridic bărbia.

— Bună seara, domnule Alsole! spun, pronunţându-i numele greşit, ca şi când ar fi *domnul Asshole*[1].

Se uită urât la mine.

— M-ai evitat toată săptămâna.

— N-a fost cu intenţie, insist eu. Am obţinut o slujbă de chelneriţă şi lucrez dimineaţa la restaurant, şi…

— Nimeni nu mai are nevoie de chelneriţe.

Se uită din nou urât la mine, bănuitor.

— Păi, locul ăsta are. Şi e singura slujbă disponibilă. N-am găsit altceva.

— Ai spus că plăteşti *azi*.

— Ştiu ce-am spus. Trag aer în piept. Pot trece mai târziu să disc…

— Am spus eu ceva de mai târziu? Vreau banii *acum*. Şi va trebui să mai adaugi o sută.

— Poftim?

— A crescut chiria luna asta. Pentru întreg blocul. Crezi că asta nu-i o proprietate căutată?

— Nu e corect, spun, simţind cum îmi creşte tensiunea. Nu puteţi face asta – aţi crescut-o *acum*, pe loc!

— Ştii ce nu e corect, fetiţo? Domnul Alsole îşi

1 Joc de cuvinte intraductibil: asshole - „ticălos” (în lb. eng. în original).

mijeşte ochii şi îşi încrucişează braţele. Gestul îi întinde pistruii de pe piele. Că locuieşti gratis în clădirea mea.

Ridic ambele mâini. Sângele mi se urcă la cap. Îi simt dogoarea în obraji.

— Ştiu… doar că…

— Ce zici de note? Ai peste cinci mii?

— Dacă aveam, vi le dădeam.

— Atunci, oferă-mi altceva, scuipă el. Izbeşte cu un deget gros ca un cârnat în skateboard. Dacă mai văd ăsta o dată, îl zdrobesc cu un ciocan! Să-l vinzi şi să-mi dai banii.

— Valorează doar 50 de parai! Fac un pas înainte. Uitaţi ce e, am să fac tot ce e necesar, jur, promit! Cuvintele îmi ies pe gură într-o amestecătură dezlânată. Doar mai lăsaţi-mă câteva zile.

— Ascultă, puştoaico. Ridică trei degete, amintindu-mi exact pe câte luni îi sunt datoare. Nu mai fac acte de caritate. Apoi mă priveşte de sus până jos. Acum ai optsprezece ani?

Înlemnesc.

— Da.

Face un semn din cap către hol.

— Mergi să-ţi găseşti o slujbă la Rockstar Club. Fetele lor scot patru sute pe noapte doar fiindcă dansează pe mese. *Tu* ai putea să scoţi cinci sute, probabil. Şi nici măcar n-o să le pese că ai un semn roşu în cazier.

— Credeţi că nu am verificat? îmi mijesc eu ochii. Trebuie să am douăzeci şi unu.

— Nu-mi pasă ce faci. *Joi*. Ne-am înţeles? Domnul Alsole vorbeşte acum destul de tare ca să mă stropească cu salivă. Şi vreau apartamentul curăţat. Fără pată.

— Dar nu era curat când m-am mutat aici! strig înapoi.

Dar s-a întors deja cu spatele şi străbate holul.

Expir uşor când îşi trânteşte uşa de la intrare. Inima mi se izbeşte de coaste. Îmi tremură mâinile.

Gândurile mele se întorc la oamenii străzii, cu privirile lor pustii şi umerii căzuţi, şi apoi la fetele pe care

le-am văzut ocazional plecând din Rockstar Club, duhnind a fum, a transpiraţie şi a parfum greu, cu machiajul întins. Ameninţarea domnului Alsole îmi aminteşte unde aş putea sfârşi, dacă nu am noroc curând. Dacă nu încep să fac nişte alegeri dificile.

Voi găsi o soluţie să îl înmoi. Să îl fac să îi fie milă. *Mai lăsaţi-mă o săptămână*, *jur*, *şi vă dau jumătate din bani*. *Promit*. Cuvintele îmi dansează prin minte când vâr cheia în uşă şi o deschid.

Înăuntru e întuneric, chiar şi cu strălucirea albastră-neon de la fereastră. Aprind lumina, azvârl cheile pe blatul de la bucătărie şi arunc biletul de evacuare boţit la gunoi. Apoi, mă opresc şi mă uit prin apartament.

E o garsonieră ticsită de lucruri. De-a lungul pereţilor, în tencuiala vopsită, sunt crăpături. Unul dintre becurile din singura lustră de tavan a încăperii s-a ars, în timp ce al doilea clipeşte, aşteptând să fie schimbat înainte să-şi dea şi el sfârşitul. Ochelarii mei de Warcross sunt pe masa pliabilă. I-am închiriat ieftin, fiindcă-s un model mai vechi. Două cutii de carton pline cu lucruri sunt îndesate lângă bucătărie, două saltele se află lângă fereastră, iar un televizor antic şi o canapea veche de culoarea muştarului ocupă restul spaţiului.

— Emi?

O voce înfundată vine de undeva de sub o pătură de pe canapea. Colega mea de apartament se ridică, se freacă la ochi şi îşi trece mâna prin claia de păr blond. *Keira*. A adormit cu ochelarii de Warcross, aşa că acum are o dungă ştearsă peste obraji şi frunte. Îşi încreţeşte nasul în direcţia mea.

— Iar ai pe cineva cu tine?

Clatin din cap.

— Nu, sunt doar eu în seara asta, răspund. I-ai dat domnului Alsole jumătatea ta de chirie azi, aşa cum ai promis?

— Păi… îmi evită privirea, îşi trece picioarele peste canapea şi se întinde după o pungă de chipsuri pe

jumătate mâncată. O să i-i dau până în weekend.

— Îţi dai seama că ne dă afară joi, nu?

— Nimeni nu mi-a zis *asta*.

Apuc spătarul scaunului din camera de zi. N-a ieşit din apartament toată ziua, aşa că nu a văzut biletul de evacuare de pe uşă. Inspir adânc, amintindu-mi că nu a fost nici ea în stare să găsească ceva de lucru. După aproape un an de încercări, s-a retras în sine şi îşi petrece zilele lălăind-o prin Warcross.

Cunosc prea bine sentimentul, dar sunt prea extenuată să am răbdare cu ea. Mă întreb dacă o să-şi dea seama că locuieşte pe stradă abia când o să fim abandonate pe trotuar, cu toate lucrurile noastre.

Îmi scot eşarfa şi hanoracul şi rămân în maioul meu favorit. Intru în bucătărie şi pun apă la fiert. Mă îndrept apoi spre cele două saltele de lângă perete.

Keira şi cu mine ne-am despărţit paturile printr-o imitaţie de separator, creat din cutii de carton lipite la un loc cu bandă adezivă. Am încercat să-mi fac partea cât mai comodă posibil, decorând spaţiul cu şiruri de beculeţe aurii. O hartă a Manhattan-ului, acoperită cu notiţe dezordonate, e prinsă de perete, împreună cu coperte de reviste cu Hideo Tanaka, o listă a clasamentelor actuale de Warcross pentru amatori şi un ornament de Crăciun de când eram mică. Ultimul lucru pe care îl deţin e una dintre vechile picturi ale tatii, singura pe care o mai am, sprijinită cu grijă lângă saltea. Pânza explodează de culori, iar vopseaua e groasă, de parcă ar fi încă udă. Am avut cândva mai multe dintre lucrările sale, dar a trebuit să le vând de fiecare dată când ajungeam să fiu disperată, ciobindu-i din amintire ca să-i supravieţuiesc absenţei.

Mă arunc pe saltea, iar aceasta scoate un scârţâit strident. Tavanul şi pereţii sunt spălaţi în albastru-neon, de la reclamele magazinului cu băuturi alcoolice de peste drum. Stau nemişcată, ascultând vaietul constant, dar îndepărtat, al sirenelor, care vine de undeva din afară, cu ochii fixaţi pe o pată veche de apă din tavan.

Dacă tata ar fi aici, s-ar fâţâi de colo-colo, cu alura lui de profesor de modă, amestecând vopsele şi spălând pensule în borcane. Poate că şi-ar cerceta şi materia de curs pentru semestrul de primăvară sau planurile pentru săptămâna Modei de la New York.

Întorc capul spre restul apartamentului şi mă prefac că e acolo, în versiunea sănătoasă: silueta lui înaltă, subţire, profilată în lumina de lângă uşă, claia de păr vopsit albastru lucind argintiu în întuneric, urma de barbă tăiată frumos, ochelarii cu rame negre, expresia visătoare. Ar purta o cămaşă neagră care i-ar expune tatuajele colorate de pe braţul drept, iar înfăţişarea sa ar fi impecabilă, cu pantofii lustruiţi şi pantalonii perfect călcaţi – mai puţin stropii de vopsea de pe mâini şi din păr.

Zâmbesc în sinea mea când îmi amintesc cum stăteam pe un scaun, bâţâind din picioare şi privindu-mi genunchii acoperiţi de bandaje, în timp ce tata îmi colora părul cu vopsea temporară. Obrajii îmi erau încă pătaţi de lacrimi, fiindcă fugisem acasă de la şcoală, suspinând, după ce cineva mă împinsese şi îmi găurisem perechea favorită de blugi. Tata mormăia un cântecel în timp ce lucra. Când a terminat, mi-a ţinut o oglindă în faţă, iar eu am scos un icnet de încântare. *Foarte Givertehy*, *foarte în vogă*, a spus el, atingându-mă uşor pe nas. Am chicotit. *Mai ales dacă-l prindem aşa*. *Vezi*? Mi-a strâns părul sus, într-o coadă. *Nu te obişnui cu el*, *se spală în câteva zile*. *Acum*, *hai să luăm pizza*.

Tata spunea că uniforma fostei mele şcoli era o pată pe obrazul New York-ului. Că ar trebui să mă îmbrac de parcă lumea ar fi un loc mai bun decât este. Cumpăra flori de fiecare dată când ploua şi ne umplea casa cu ele. Uita să se şteargă pe mâini în timp ce picta şi lăsa amprente colorate peste tot. Îşi investea salariul anemic în cadouri pentru mine, materiale, binefacere, haine şi vin. Râdea prea des, se îndrăgostea prea repede şi bea prea mult.

Apoi, într-o după-amiază, când aveam unsprezece ani, s-a întors acasă, s-a aşezat pe canapea şi a început să

privească în gol. Tocmai se întorsese de la un control medical. Şase luni mai târziu, era dus.

Moartea are un obicei cumplit să taie drept fiecare linie pe care ai trasat-o între prezentul şi viitorul tău. Linia care duce către felul în care tatăl tău îţi umple camera de cămin cu flori în ziua absolvirii. Către rochia de mireasă pe care ţi-o creează. Către cinele în compania lui, acasă la tine, în fiecare duminică, atunci când fredonatul lui afon te face să râzi atât de tare, că-ţi dau lacrimile. Aveam sute de mii de asemenea linii, şi într-o singură zi au fost tăiate, lăsându-mă cu un teanc de facturi medicale neplătite şi cu o datorie la jocuri de noroc. Moartea nu mi-a oferit nimic spre care să îmi îndrept furia. Tot ce puteam face era să cercetez cerul.

După moartea lui, am început să-i imit aspectul: păr colorat, sălbatic (cutiile de vopsea de păr sunt singurul lucru pe care arunc banii), şi un braţ cu tatuaje (făcute pe gratis, din milă, de artistul care se ocupase de el înainte).

Întorc uşor capul şi mă uit la tatuajele de pe braţul meu stâng, apoi îmi trec mâna peste imagini. Încep de la încheietură şi urcă până la umăr, în nuanţe vii de albastru şi turcoaz, auriu şi roz: bujori (favoriţii tatii), clădiri în stil Escher[2] care ies din valurile oceanului, note muzicale şi planete aliniate pe un fundal spaţial, o amintire a nopţilor în care tata ne ducea la ţară să privim stelele. În sfârşit, se termină cu un rând de cuvinte care-mi mângâie clavicula, o mantră pe care tata mi-o repeta, o mantră pe care mi-o recit când lucrurile devin prea mohorâte.

Orice lacăt are o cheie.

Orice problemă are o soluţie.

Orice problemă, mai puţin cea care mi l-a răpit. Mai puţin cea cu care mă confrunt acum. Iar gândul ăsta e aproape suficient să mă facă să mă ghemuiesc şi să închid ochii, să mă scufund înapoi într-un loc întunecat şi familiar.

---

2 M. C. Escher (1898-1972), artist plastic, gravor şi grafician olandez, cele mai cunoscute lucrări ale sale concentrându-se pe obiecte imposibile şi iluzii optice.

Zgomotul apei care fierbe mă scutură din reverie, chiar la ţanc. *Sus*, *Emi*, îmi spun.

Mă târăsc afară din pat, mă duc la bucătărie şi vânez un pachet de tăiţei instant. (Costul cinei de azi: 1 dolar.) Rezerva mea de mâncare se limitează acum la o cutie de macaroane. Mă uit urât la Keira, care stă încă pe canapea, lipită de televizor (TV folosit: 75 de dolari). Oftând, rup pachetul de tăiţei şi îi las să cadă în apă.

Freamătul muzicii şi petrecerii vine din altă parte a clădirii. Fiecare canal local transmite ceva legat de ceremonia de deschidere. Keira pune televizorul pe pauză pe un canal care arată un montaj cu momentele cele mai importante de anul trecut. Apoi trece la cinci comentatori de joc, care stau la etajul de sus al Tokyo Dôme, prinşi într-o dispută aprinsă despre echipa care va câştiga, şi de ce. Sub ei se află o arenă în penumbră, plină cu cincizeci de mii de fani care urlă, iluminată de reflectoare mişcătoare, albastre şi roşii. Din tavan plouă cu confetti aurii.

— Putem cădea de acord asupra faptului că nu am mai văzut o echipă de jucători surpriză ca aceea de anul acesta! exclamă un comentator, cu un deget înfipt adânc în ureche, ca să audă în ciuda gălăgiei. Unul dintre ei este deja o celebritate.

— Da! confirmă şi un al doilea comentator, în timp ce restul încuviinţează. Un clip în care apare un băiat se lăţeşte pe ecranul din spate. DJ Ren a devenit cunoscut drept unul dintre cele mai vânate nume de pe scena muzicii *underground* din Franţa. Acum, Warcross îl va scoate la suprafaţă!

În timp ce comentatorii revin la certurile privind cei mai noi jucători de anul acesta, îmi reprim un val de gelozie. În fiecare an, cincizeci de amatori, sau jucători surpriză, sunt nominalizaţi de un comitet secret să fie introduşi în procesul de selecţie a echipei. Cei mai norocoşi oameni din lume, mi se pare. Dosarul meu penal mă descalifică automat de la nominalizare.

— Şi hai să vorbim despre ce multă *agitaţie* se

creează pe tema jocurilor de anul acesta. Crezi că vom bate nişte recorduri? întrebă primul comentator.

— Se pare că am reuşit deja, răspunde al treilea. Anul trecut, turneul final a avut trei sute de milioane de spectatori. Trei sute de *milioanei* Domnul Tanaka trebuie să fie mândru.

În timp ce vorbeşte, fundalul se schimbă din nou şi afişează emblema Henka Games, urmată de un clip despre creatorul Warcross, Hideo Tanaka.

E prezentat într-un frac imaculat, părăsind o petrecere de binefacere cu o tânără la braţ, care poartă pe umeri paltonul lui. E mult prea graţios pentru un tip de douăzeci şi unu de ani, iar în timp ce bliţurile se dezlănţuie în jurul lui, nu mă pot abţine să nu mă apropii un pic.

În ultimii ani, Hideo s-a transformat dintr-un geniu adolescent lălâu într-un tânăr elegant, cu ochi pătrunzători. *Politicos* este cuvântul pe care-l foloseşte majoritatea ca să-l descrie. Nimeni nu poate fi sigur de nimic, dacă nu se află în cercul său intim. Dar nu trece o săptămână fără să nu fie prezentat pe vreo copertă de tabloid, întâlnindu-se cu o celebritate sau alta, ceea ce-l aşază în capul oricărei liste la care se pot gândi. Cel mai tânăr. Cel mai chipeş. Cel mai bogat. Cel mai dorit.

— Hai să vedem ce public avem la jocul de deschidere din seara asta! continuă comentatorul.

Apare un număr şi toţi izbucnesc în aplauze. *Cinci sute* douăzeci *de milioane*. Şi asta doar pentru ceremonia de deschidere. Oficial, Warcross este cel mai mare eveniment din lume.

Îmi iau oala cu tăiţei pe canapea şi mănânc pe pilot automat, în timp ce ne uităm la şi mai multe filmări. Sunt interviuri cu fani chiţăitori, care intră în Tokyo Dôme, cu chipurile pictate şi cu mâinile strângând postere făcute acasă. Sunt imagini cu muncitori care verifică din nou partea tehnică. Sunt documentare în stilul Jocurilor Olimpice, care prezintă fotografii şi clipuri cu fiecare dintre jucători. După aceea, urmează un material despre

joc: două echipe care se luptă în lumile virtuale infinite din Warcross. Camera trece la mulţimea care aclamă, apoi la jucătorii profesionişti care aşteaptă într-o cameră privată din spatele scenei. Astă-seară, zâmbetele lor sunt largi, iar ochii li se luminează de nerăbdare, în timp ce fac din mână spre camera de filmat.

Nu mă pot abţine să nu mă amărăsc. Puteam fi şi eu acolo, la fel de bună ca ei, dacă aveam timpul şi banii să joc toată ziua. O ştiu. Dar iată-mă: mănânc tăiţei din oală, întrebându-mă cum o să supravieţuiesc până când poliţia va anunţa o nouă recompensă. Oare cum o fi să ai o viaţă perfectă? Să fii un superstar apreciat de toţi? Să poţi să-ţi plăteşti la timp facturile şi să-ţi cumperi tot ce doreşti?

— Ce ne facem, Em? întreabă Keira, întrerupând tăcerea.

Vocea îi sună golită de forţă. Mă întreabă asta de fiecare dată când călcăm pe teritoriu periculos, de parcă aş fi singura responsabilă cu salvarea noastră. Însă astă-seară continui doar să mă uit la TV, nedorind să îi răspund. Ţinând cont că în momentul de faţă am exact treisprezece dolari, mă aflu în cea mai mare încurcătură de până acum.

Mă las pe spate şi dau frâu liber ideilor. Sunt un hacker bun, grozav chiar, dar nu pot obţine un loc de muncă. Sunt fie prea tânără, fie prea infractoare. Cine ar vrea să angajeze un hoţ de identitate cu o condamnare la activ? Cine ar vrea să le repari gadgeturile, dacă se gândesc că e posibil să furi informaţii? Asta se întâmplă când ai patru luni de detenţie juvenilă în dosarul penal, care nu pot fi şterse, pe lângă o interdicţie de doi ani de a te apropia de computere. Asta nu mă opreşte să mă folosesc de telefonul şi ochelarii pirataţi, fireşte, însă m-a împiedicat să candidez pentru o slujbă reală, la care m-aş descurca foarte bine. Abia dacă am putut închiria apartamentul. Tot ce am găsit până acum au fost recompensele ocazionale şi un post de chelneriţă cu jumătate de normă, care ar dispărea în secunda în care restaurantul cumpără una automatizată. Orice altceva ar

însemna să lucrez pentru o bandă sau să fur.

S-ar putea ajunge acolo.

Inspir adânc.

— Nu ştiu. O să vând ultimul tablou al tatii.

— Em… începe Keira, dar îşi înghite cuvintele.

Ştie că e oricum o ofertă fără prea mare preţ. Chiar dacă am vinde totul din apartament, abia dacă am putea pune cap la cap cinci sute. Nu e nici măcar suficient să-l împiedice pe domnul Alsole să ne arunce în stradă.

Un sentiment familiar de greaţă mi se urcă în stomac şi îmi scarpin tatuajul de pe claviculă. *Orice lacăt are o cheie*. Dar dacă acesta nu are? Dacă nu pot ieşi din asta? Nu e posibil să pun mâna pe suficienţi bani la timp. Nu mai am opţiuni. Mă lupt cu panica, încercând să nu o iau pe calea depresiei, şi mă forţez să respir. Îmi mut privirea de la televizor spre fereastră.

Indiferent unde mă aflu în oraş, ştiu întotdeauna precis în ce direcţie se află vechiul meu centru de plasament. Iar dacă-mi permit, îmi pot imagina apartamentul dizolvându-se în sălile întunecate, strâmte, şi în tapetul galben, care se cojeşte, al clădirii. Pot vedea copiii mai mari vânându-mă pe coridor şi lovindu-mă până îmi dă sângele. Îmi amintesc pişcăturile de purici. Simt înţepătura de la palma primită de la doamna Devitt. Mă aud plângând pe tăcute în patul meu, în timp ce mi-l imaginez pe tata salvându-mă din locul acela. Pot simţi şi sârma gardului între degete, de când l-am escaladat şi am fugit.

Gândeşte-te. Poţi rezolva asta. O voce mititică din capul meu se aprinde, cu încăpăţânare. Viaţa ta nu va fi aşa. Nu e destinul tău să rămâi aici pentru totdeauna. Nu eşti tatăl tău.

La televizor, luminile din Tokyo Dôme încep să scadă. Uralele se ridică într-un muget asurzitor.

— Acesta a fost reportajul nostru din timpul ceremoniei de deschidere Warcross! exclamă unul dintre comentatori, cu vocea răguşită. El şi ceilalţi arată semne

de victorie cu degetele. Pentru cei care privesc de acasă, e timpul să vă puneţi ochelarii şi să vă alăturaţi *evenimentului anului*!

Keira şi i-a pus deja. Eu mă îndrept spre măsuţa pliabilă, unde sunt ai mei.

Unii spun că Warcross e doar un joc stupid. Alţii, că e o revoluţie. Dar, pentru mine şi pentru milioane de alţi oameni, este singurul mod de a ne uita necazurile. Mi-am pierdut recompensa, proprietarul meu va reveni urlând după bani mâine dimineaţă, eu o să mă târăsc spre slujba de chelneriţă şi voi deveni fără adăpost în câteva zile, fără să ştiu unde să merg… însă în seara asta pot să mă alătur tuturor, să-mi pun ochelarii şi să urmăresc magia.

3

Îmi amintesc clar momentul în care Hideo Tanaka mi-a schimbat viaţa.

Aveam 11 ani, iar tata murise de doar câteva luni. Ploaia răpăia în fereastra dormitorului pe care îl împărţeam cu alţi patru copii la adăpost. Zăceam în pat, fără să pot să mă forţez să merg la şcoală – din nou. Temele neterminate mi se înşirau pe pături, rămase acolo din noaptea anterioară, când adormisem uitându-mă la paginile goale. Visasem că eram acasă şi că tata ne pregătea ochiuri şi clătite înecate în sirop, cu părul încă strălucind de sclipici şi lipici, cu râsul său puternic, atât de familiar, umplând bucătăria şi ieşind afară prin fereastra deschisă. *Bon appetit*, *mademoiselle*![3], îmi urase, cu o expresie visătoare. Iar eu strigasem de bucurie când mă cuprinsese în braţe şi îmi ciufulise părul.

Apoi m-am trezit, iar scena dispăruse, lăsându-mă într-o casă străină, întunecată şi tăcută.

Nu m-am mişcat în pat. Nu am plâns. Nu plânsesem nici măcar o dată de la moartea tatii, nici măcar la înmormântare.

Orice lacrimi pe care le-aş fi putut vărsa fuseseră înlocuite cu şocul de a afla ce datorie acumulase tata. Cum

3 „Poftă hună, domnişoară!” (în lb. fr. în original).

se strecurase pe grupuri de pariuri online, ani la rând. Cum nu primise tratament la spital fiindcă încerca să-şi plătească datoriile.

Aşa că mi-am petrecut dimineaţa aşa cum îmi petrecusem fiecare zi din ultimele luni, pierdută într-o ceaţă de tăcere şi nemişcare. Emoţiile dispăruseră de mult în spatele unui gol de ceaţă din pieptul meu. Îmi foloseam fiecare clipă de mişcare ca să mă holbez în spaţiu, la peretele dormitorului, la tabla albă din clasă, la interiorul dulăpiorului, la farfuriile cu mâncare fără gust. Rapoartele despre mine erau o mare de cerneală roşie. Greaţa constantă îmi fura apetitul. Oasele îmi ieşeau ascuţite în afară, la încheieturi şi la coate. Aveam cearcăne negre – şi toată lumea le observa, mai puţin eu.

De ce mi-ar fi păsat, oricum? Tata se dusese, iar eu eram *extrem de obosită*. Poate că ceaţa din pieptul meu ar fi putut creşte, din ce în ce mai deasă, până când m-ar fi înghiţit într-o zi, şi aş fi putut dispărea şi eu. Aşa că zăceam ghemuită, privind picăturile de ploaie care loveau în geam, vântul care trăgea de siluetele crengilor, întrebându-mă cât va dura până când îşi vor da seama că nu sunt nici de data asta la şcoală.

Radioul cu ceas din cameră, de altfel *singurul* lucru din cameră, exceptând paturile, donat adăpostului de un centru Goodwill, era pornit. Una dintre celelalte fete nu se mai obosise să îl închidă după ce sunase alarma. Am ascultat, fără chef, ştirile despre situaţia economică, protestele din oraşe şi de la ţară, forţele de ordine care nu reuşeau să facă faţă criminalităţii, evacuările din Miami şi New Orleans.

Apoi a început un program special, de o oră, despre un băiat pe nume Hideo Tanaka. Avea paisprezece ani pe atunci şi abia ajunsese în lumina reflectoarelor. Am început să ascult cu atenţie.

— Vă amintiţi cum era lumea înainte să apară telefoanele inteligente? spunea crainicul. Când simţeam că suntem în pragul unei schimbări imense, când tehnologia

era *aproape acolo* şi când a fost suficient un singur dispozitiv revoluţionar ca să ne împingă pe toţi dincolo? Ei bine, anul trecut, un băiat de treisprezece ani, pe nume Hideo Tanaka, ne-a mai dat un imbold. A făcut asta inventând o pereche de ochelari subţiri, fără cablu, cu braţe de metal şi căşti retractabile. Să nu presupuneţi că seamănă cumva cu ochelarii pe care i-am mai văzut, cei care erau ca nişte cărămizi uriaşe ataşate de faţă. Nu, aceşti ochelari ultraslim se numesc Neurolink şi se poartă la fel de uşor ca o pereche de ochelari normali. Aici, în studio, avem cea mai nouă pereche – s-a oprit ca să şi-i pună – şi vă promitem că e cel mai *senzaţional* lucru pe care l-am încercat.

Neurolink. Auzisem despre asta. Acum ascultam prezentarea completă de la radio.

Multă vreme, pentru a crea o realitate virtuală credibilă, trebuia să construieşti o lume cât mai detaliată posibil. Aceasta necesita multe resurse financiare şi umane. Dar, indiferent cât de grozave erau efectele din jocuri, îţi puteai încă da seama, dacă erai suficient de atent, că nu era real. Există o mie de mişcări imperceptibile pe care chipul uman le face pe secundă, o mie de feluri în care o frunză tremură într-un copac, un milion de lucruşoare care se găsesc în lumea reală şi nu în cea virtuală. Mintea ta ştie asta, în mod inconştient, aşa că lucrurile vor părea *nelalocul lor*, chiar dacă nu îţi dai seama de ce.

Aşa că Hideo Tanaka s-a gândit la o soluţie mai simplă. Ca să creezi o lume virtuală fără cusur, nu e nevoie să construieşti cele mai realiste scenarii tridimensionale.

E nevoie doar să păcăleşti publicul că totul este real.

Şi ghici cine face asta cel mai bine? Propriul tău creier.

Când ai un vis, indiferent cât de nebunesc este, crezi că e real. Ai sunet surround, imagine HD, efecte speciale la 360 de grade. Şi nu vezi, de fapt, nimic din toate astea. Creierul tău creează o întreagă realitate pentru tine, fără

să fie nevoie de tehnologie.

Aşa că Hideo a creat cea mai bună interfaţă creier-computer: o pereche de ochelari subţiri numiţi Neurolink.

Când îi purtai, îţi ajutau creierul să redea lumi virtuale care arătau şi sunau *la fel* ca în realitate. Imaginează-ţi cum e să te plimbi în lumea aceea, să interacţionezi, să te joci, să vorbeşti. Imaginează-ţi cum e să străbaţi cel mai real Paris virtual sau să te relaxezi într-o simulare completă a plajelor din Hawaii. Imaginează-ţi cum e să zbori printr-o lume fantastică, plină de elfi şi dragoni. *Orice*.

Prin apăsarea unui mic buton dintr-o parte, ochelarii puteau trece, la fel ca lentilele polarizate, de la lumea virtuală la lumea reală. Iar când priveai lumea reală prin ei, vedeai lucruri virtuale plutind deasupra locurilor reale. Dragoni care zburau pe strada ta. Numele magazinelor, restaurantelor şi oamenilor.

Ca să demonstreze cât de minunaţi erau ochelarii, Hideo a creat un joc video pe care îl primeai cu fiecare pereche. Jocul se numea Warcross.

Mecanismul său era simplu: două echipe se înfruntau, fiecare încercând să obţină Artefactul celeilalte (o piatră preţioasă), fără a-l pierde pe al său. Ce îl făcea atât de spectaculos erau lumile virtuale în care aveau loc luptele, atât de realiste, încât îţi puneai ochelarii şi păşeai direct în ele.

Din programul de la radio am aflat că Hideo, care se născuse la Londra şi crescuse în Tokio, învăţase singur să programeze când avea unsprezece ani. *Vârsta mea*. La scurt timp după aceea, a construit prima pereche de ochelari Neurolink în atelierul pentru reparaţii de computere al tatălui său, cu ajutorul mamei, care era om de ştiinţă în domeniul neurologiei. Părinţii l-au ajutat să îşi finanţeze un set de o mie de ochelari, iar el a început să îi trimită oamenilor. O mie de comenzi s-au transformat, peste noapte, în o sută de mii. Apoi, un milion, zece milioane, o sută de milioane. Investitorii îl sunau şi îi

propuneau oferte copleşitoare. Procesele curgeau gârlă cu privire la patente. Criticii erau de părere că Neurolink va schimba viaţa cotidiană, călătoriile, medicina, armata şi educaţia. „Link Up” a fost numele unei melodii foarte îndrăgite a lui Frankie Dena, devenită hitul verii anterioare.

Şi toată lumea, dar *toată lumea*, juca Warcross. Unii jucau intens, formând echipe şi luptându-se ore în şir. Alţii jucau doar relaxându-se pe o plajă virtuală sau bucurându-se de un safari virtual. Erau şi unii care îl jucau plimbându-se în lumea reală şi lăudându-se cu tigrii de companie virtuali sau populând străzile cu celebrităţile favorite.

Indiferent cum era jucat, devenise un mod de viaţă.

Mi-am mutat privirea de la radio la paginile de teme împrăştiate pe pături. Povestea lui Hideo declanşase un sentiment în pieptul meu, răzbind prin ceaţă. Cum de reuşise un băiat cu doar trei ani mai mare ca mine să cucerească întreaga lume? Am rămas pe loc până când s-a încheiat programul şi a început muzica. Am mai stat o oră acolo. Apoi, încet, m-am întins după una dintre teme.

Era pentru ora de Bazele informaticii. Prima problemă era să găseşti eroarea dintr-un cod simplu, compus din doar trei linii. Am studiat-o, imaginându-mi-l pe Hideo, la unsprezece ani, în locul meu. N-ar fi zăcut aici, uitându-se în gol. Ar fi rezolvat problema, şi pe următoarea, şi încă una.

Mi-am amintit brusc de tata, stând pe patul meu şi arătându-mi coperta din spate a unei reviste, pe care erau două desene care arătau la fel. Cerea cititorilor să găsească diferenţa dintre ele.

E o întrebare-capcană, i-am spus. Ochii mei cercetaseră atent fiecare dintre cele două imagini. *Desenele sunt identice*.

Tata mi-a zâmbit strâmb şi şi-a aranjat ochelarii. Mai avea încă în păr vopsea şi lipici, de când experimentase cu nişte materiale mai devreme. Mai târziu urma să îl ajut să-şi taie şuviţele lipicioase. *Uită-te mai atent*, mi-a răspuns.

Şi-a luat creionul de după ureche şi a făcut o mişcare cursivă deasupra imaginii. *Gândeşte-te la un tablou pe un perete. Fără să foloseşti niciun instrument, îţi poţi da seama dacă e strâmb, chiar şi doar un pic. Nu pare la locul lui, nu*?

Am ridicat din umeri. *Da, cred.*

Oamenii te surprind în felul ăsta. Tata a arătat spre cele două desene, din nou, cu degetele pătate de vopsea. Trebuie să înveţi să priveşti ansamblul, nu doar piesele. Relaxează-ţi ochii. Cuprinde întreaga imagine o dată.

Am ascultat, lăsându-mă pe spate şi relaxându-mi privirea. Atunci abia am remarcat, în sfârşit, diferenţa, semnul minuscul de pe unul dintre desene. *Acolo*! am exclamat, arătând spre el.

Tata mi-a zâmbit. Ai văzut? mi-a spus. Orice lacăt are o cheie, Emi.

M-am uitat la temă, cu vorbele tatii rotindu-mi-se iar şi iar prin minte. Apoi, am făcut exact ce mi-a spus: m-am relaxat şi am privit codul ca pe un întreg. Ca pe un tablou. Ca şi cum aş fi căutat un punct de interes.

Am văzut eroarea aproape instant. Mi-am luat laptopul de şcoală, l-am deschis şi am scris codul corect.

A funcţionat. *Salut, lume*! a spus programul.

Nici până acum nu sunt capabilă să descriu precis cum m-am simţit atunci. Mi-am văzut *soluţia funcţionând* pe ecran. Mi-am dat seama că, din trei linii de cod, aveam puterea să comand unei maşini să facă *exact* ce vreau.

Rotiţele din capul meu, ruginite de durere, au început să se învârtească brusc. Cereau o altă problemă. Am terminat-o pe a doua, apoi pe a treia. Am continuat, mai repede şi mai repede, până când am terminat nu doar tema, ci fiecare problemă găsită în manual. Cu ceaţa din piept risipită, am descoperit inima caldă care bătea dedesubt.

Dacă puteam rezolva problemele acelea, atunci puteam controla ceva. Iar dacă puteam controla ceva, puteam să mă iert pentru singura problemă pe care n-aş fi

putut să o rezolv vreodată, pentru singura persoană pe care n-aş fi putut să o salvez. Fiecare om are o modalitate diferită de a scăpa din hăţişul întunecat al minţii sale. Aceasta era a mea.

În seara aceea mi-am terminat cina pentru prima dată în câteva luni. Ziua următoare, şi următoarea, şi de atunci în fiecare zi, mi-am canalizat fiecare picătură de energie în învăţarea a tot ce puteam despre programare, despre Warcross şi despre Neurolink.

Cât despre Hideo Tanaka… din acea zi, m-am alăturat lumii obsedate de el. L-am urmărit de parcă mi-ar fi fost teamă să clipesc, să privesc în altă parte, de parcă în orice secundă ar fi putut porni o nouă revoluţie.

4

Ochelarii mei sun! vechi şi uzaţi, deja cu câteva generaţii în urmă, dar funcţionează. Mi-i pun, iar căştile se potrivesc la fix, anulând zgomotul traficului şi paşilor de deasupra. Apartamentul nostru umil şi, împreună cu el, toate grijile mele, sunt înlocuite de linişte şi întuneric. Expir, uşurată să părăsesc pentru scurtă vreme lumea reală. Câmpul vizual mi se umple imediat de o lumină albastră-neon, iar eu mă trezesc stând pe un deal şi privind spre luminile oraşului virtual Tokio, care este identic cu realitatea. Singura amintire că mă aflu într-o simulare este o casetă care pluteşte în centrul imaginii.

Bine ai revenit, [nul]

Nivelul 24 430 – N

Rândurile dispar. Fireşte că [nul] nu este numele meu. În contul meu spart, pot să mă plimb peste tot anonim. Ceilalţi jucători vor vedea doar un nume de utilizator aleatoriu.

Când privesc în spatele meu, îmi văd camera personalizată cu variaţii ale emblemei Warcross. În mod normal, camera are două uşi: poţi juca o rundă sau poţi privi alţi oameni jucând. Astăzi, însă, există şi o a treia uşă, deasupra căreia pluteşte un text:

Jocul de Deschidere a Sezonului de Warcross în

direct în viaţa reală, lovesc cu degetele în tăblia mesei. Ochelarii îmi simt mişcările, iar o tastatură virtuală alunecă afară. O caut pe Keira în directorul jucătorilor şi o găsesc imediat, mă conectez cu ea, iar câteva secunde mai târziu îmi acceptă invitaţia şi îmi apare alături. La fel ca mine (şi ca majoritatea jucătorilor), şi-a creat un avatar care arată ca o versiune idealizată a ei, îmbrăcată cu câteva elemente de joc grozave pe care le-a cumpărat: o platoşă lucitoare şi o pereche de coarne.

— Hai să mergem, îmi spune.

Fac o mişcare înainte, apoi întind mâna şi deschid a treia uşă. Sunt scăldată în lumină. Mijesc ochii, iar inima îmi face un salt familiar, când mugetul invizibil al privitorilor cuprinde totul. O coloană sonoră îmi inundă căştile. Mă trezesc stând pe ceva ce pare a fi un milion de insule plutitoare, privind în jos spre cea mai frumoasă vale pe care am văzut-o vreodată.

O întindere cuprinzătoare de câmpii bogate devine o lagună de un albastru cristalin, înconjurată de stânci ameţitoare şi de coame netede, abrupte, cu vârfurile acoperite de vegetaţie. De o parte şi de alta se aude tunetul cascadelor. Când privesc mai atent, îmi dau seama că stâncile sunt, de fapt, sculpturi enorme, fiecare în chipul câştigătorilor de turneu anteriori. Razele soarelui dansează prin vale, pictând câmpia cu lumină, în timp ce insulele plutitoare aruncă petece de umbră. Stoluri de păsări albe strigă deasupra noastră. Turnurile unui castel de pe stânci se ivesc prin ceaţa îndepărtată. Mai departe, spre linia orizontului, creaturi oceanice ca nişte raze planează în aer. Acolo, cerul este negru, iar fulgerul brăzdează norii. Mă cutremur, simţind parcă electricitatea din aer.

Chiar şi coloana sonoră aleasă pentru nivelul acesta este epică, marcată de corzi orchestrale şi de tobe profunde, care-mi fac inima să vibreze.

Deasupra tuturor, o voce puternică răsună în întreaga lume:

— Bine aţi venit la Jocul de Deschidere a Sezonului de Warcross!

Se aude un *ding* uşor, iar un balon transparent apare în mijlocul a ceea ce văd:

V-aţi autentificat în Ceremonia de Deschidere!

+ 150 pct. Scorul zilei: + 150 Nivelul 24 580 *X*

Apoi dispare. Recompensa mea fiindcă privesc jocul de deschidere este de 150 de puncte, care-mi va urca nivelul… doar că nu o va face, fiindcă am spart versiunea asta de Warcross. Păcat. Dacă aş fi jucat ca o persoană normală, aş fi la Nivelul 90 până acum. Aşa, mă aflu încă la Nivelul 24.

— Mereu mai adaugă câte ceva, nu?

Vocea Keirei mă dezmeticeşte. Are uimirea întipărită pe chip.

Zâmbesc, apoi inspir adânc şi îmi deschid braţele larg. Sar de pe insula mea plutitoare. Şi zbor.

Stomacul mi se strânge, căci creierul meu crede că mă aflu la mii de metri în aer. Chiui când planez peste câmpie, iar muzica mă încurajează. Pentru jucătorii care concurează oficial există restricţii; unele lumi le permit să zboare sau să înoate sub apă, pe când în altele trebuie să asculte de legea gravitaţiei virtuale. Dar membrii publicului au mereu voie să circule prin peisaj oricum doresc. Nu îl putem modifica în niciun fel şi nu putem interacţiona cu jucătorii. Nici ei nu ne văd. Ei pot auzi doar răcnetul mulţimii, uralele şi injuriile, precum şi strigătele arbitrului.

Zbor direct printre insulele plutitoare, ca o fantomă, direcţionându-mă să urc cât de mult pot faţă de pământ. Apoi mă întorc şi mă arunc din nou, asemeni unui meteorit. Mă opresc, în final, pe una dintre insulele plutitoare, chiar când uralele mulţimii se amestecă cu vocile comentatorilor de joc din căşti, de parcă le-aş asculta la radio.

— E timpul pentru Jocul de Deschidere din fiecare an! exclamă unul dintre ei. Ne-am adunat aici, în această seară, ca să privim acest spectacol de cinci stele, înainte

ca sezonul să înceapă. În capătul îndepărtat, avem echipa Alfa, condusă de Asher Wing! în capătul apropiat, avem echipa Beta, condusă de Penn Wachowski!

Jucătorii apar, în sfârşit, împrăştiaţi la capete opuse ale masei de insule plutitoare. Mă îndepărtez în zbor de Keira, ca să-i văd mai de aproape.

Regula avatarului pentru jucătorii de Warcross oficiali, profesionişti, este că reprezentanţii lor virtuali trebuie să arate la fel ca în realitate, fără niciuna dintre personalizările extravagante pe care le pot folosi utilizatorii tipici, şi că fiecare membru al unei echipe trebuie să poarte aceeaşi culoare. Culoarea echipei Alfa este albastru. Iat-o pe Jena, blondă, cu membre lungi, în armura ei albastră de Warcross, cu solzii de dragon potriviţi nivelului. E unul dintre jucătorii mai tineri – are doar optsprezece ani, la fel ca mine – şi vine din Irlanda. O privesc aruncându-şi părul peste umeri şi punându-şi o mână în şold. Apărătorile ei pentru braţe sclipesc în soare, la fel şi cuţitele identice prinse de coapse. Publicul urlă aprobator.

Stând pe o insulă plutitoare din apropiere este Max. Max este fiul unor milionari şi a absolvit Harvard. Joacă pe poziţie de Luptător, fiindcă are muşchi şi forţă, scopul lui fiind să doboare alţi jucători, şi nu să vâneze Artefactul. La 28 de ani, este cel mai în vârstă jucător al sezonului. Armura sa pentru umeri este enormă şi atât de lucitoare, încât reflectă cerul şi contrastează puternic cu pielea lui închisă la culoare.

Urmează Asher, căpitanul echipei, care se află la cea mai mare distanţă de unde plutesc eu. Iniţial era cunoscut ca fratele lui Daniel Bătu Wing, actor şi cascador, iar acum e faimos pe cont propriu, pentru că joacă Warcross. Are un păr castaniu şi des, atât de deschis, încât pare blond, iar ochii îi sunt de un albastru jucăuş, de aceeaşi culoare ca şi laguna virtuală de sub el. Armura lui, de culoarea safirului, e finisată cu platoşe de argint pentru umeri şi chingi de piele peste piept şi talie.

Rânjeşte obraznic, îşi încrucişează braţele peste piept şi strigă o provocare către cealaltă echipă, aflată la capătul opus al lumii de joc. Publicul ia foc. Când îmi reglez câmpul vizual ca să-mi arate publicul de la Tokyo Dôme, aceştia îi strigă numele şi agită frenetic batoane sclipitoare, căsătoreşte-te cu mine, asher!!! strigă posterele făcute de fani. Asher spune ceva prin linia securizată – cuvinte pe care le pot auzi doar coechipierii săi. Deasupra capului îi pluteşte o piatră preţioasă albastră. Artefactul echipei.

Crainica jocului a început ritualul oficial, citind despre sportivitate şi onoare. În timp ce ea continuă, îmi concentrez atenţia asupra echipei Beta. Aceştia sunt îmbrăcaţi în armuri roşii, fireşte – jocul de deschidere alege întotdeauna albastru şi roşu. Penn, căpitanul echipei, are un Artefact de un roşu sclipitor deasupra capului. El şi Asher rânjesc unul la celălalt, iar strigătele din public cresc cu o octavă.

În căşti, crainica îşi încheie discursul amintind care este obiectivul jocului, în beneficiul oricăror potenţiali noi spectatori.

— Amintiţi-vă, echipe, singurul vostru scop este de a lua Artefactul adversarilor înainte ca ei să-l ia pe-al vostru!

Fiecare jucător ridică pumnul drept. Şi-l lovesc de două ori în piept, răspunsul standard că au luat la cunoştinţă regulile. După o scurtă pauză, de parcă totul ar fi îngheţat:

— Pe locuri! strigă crainica. Fiţi gata! o acompaniază mulţimea. *Luptaţi*!

Lumea se cutremură de mugetul publicului invizibil, iar norii de pe cer încep să se deplaseze rapid. Furtuna care întunecă orizontul se apropie de noi, cu o viteză înfricoşătoare, iar fulgerele se dezlănţuie tot mai aproape, cu fiecare secundă. La fel ca în fiecare lume Warcross, jocul devine tot mai dificil pe măsură ce continuă.

Deasupra multor insule apar simultan bile colorate. Acestea sunt explozii temporare de super-viteză, aripi care

te ajută să zbori pe timp limitat, scuturi de apărare care pot opri un atac advers şi tot aşa. Există zeci de asemenea energizante care pot apărea într-un joc, şi tot timpul sunt adăugate altele noi. Cele de nivel scăzut (cum ar fi cele care te ajută să faci salturi mai înalte) există din plin. Văd trei care plutesc deasupra insulelor apropiate de mine, chiar acum. Dar cele de nivel înalt (cum ar fi abilitatea de a zbura întregul joc) sunt foarte rare şi dificil de găsit. Unele sunt atât de preţioase, încât echipa poate să-şi trimită un jucător să le caute întregul joc.

Energizantele valorează mulţi bani în comunitatea Warcross. În jocurile obişnuite, cele nefolosite pe care le aduni pot fi stocate în inventarul tău de jucător. Apoi le poţi vinde sau poţi face schimb cu alţi jucători. Cele cu adevărat valoroase se vând pe mii de note.

Warcross e atât de bine programat, încât nu am încercat niciodată să fur un energizant. Recent, însă, am descoperit o defecţiune care mi-ar putea permite să iau un obiect din contul unui utilizator *chiar* când se pregăteşte să-l folosească.

Mă trezesc privind în jur şi întrebându-mă cât aş putea primi dacă aş şuti câteva ca să le revând. Dar niciunul dintre cele vizibile nu valorează suficient. Cincizeci de note aici, încă treizeci acolo. Nu are sens să risc să sparg cel mai grandios joc de deschidere de până acum şi să capăt o nouă dungă în cazier.

— Asher face prima mişcare din joc! anunţă vocea unui comentator în urechile mele. Îi dă Jenei nişte instrucţiuni despre un energizant.

Asher a remarcat ceva înaintea tuturor. O priveşte mai întâi pe Jena, apoi face un gest cu mâna către o bilă care pluteşte la distanţă deasupra unei stânci care se iţeşte în depărtare, la capătul celălalt al lagunei. Ea nu ezită, ci sare imediat de pe insula ei plutitoare pe o alta, şi tot aşa îşi croieşte drum spre stâncă. În spatele ei, insula pe care stătuse se preface în bucăţele.

— Ceva i-a atras atenţia lui Asher! intervine un alt

comentator. E destul de dificil să-şi trimită departe unul dintre coechipieri.

În acelaşi timp, Asher şi Luptătorul său, Max, se aruncă înainte. Cealaltă echipă a pornit deja la vânătoare şi se îndreaptă spre ei. De fiecare dată când un jucător sare de pe o insulă pe alta, insula lăsată în urmă se preface în bucăţele. Trebuie să-şi aleagă paşii cu isteţime. Asher şi Max se deplasează ca unul, cu atenţia concentrată asupra lui Penn. Îl vor ataca din flancuri.

Îmi iţesc capul în direcţia în care obiectul aflat la distanţă încă pluteşte, încercând să văd ce energizant i-a atras atenţia lui Asher. Lumea mea focalizează. Energizantul este o sferă marmorată, atât de roşie, încât pare muiată în sânge.

— Moartea Subită! exclamă un comentator, chiar când icnesc şi eu.

E într-adevăr un energizant foarte rar. Moartea Subită poate „îngheţa” un jucător la alegere pentru tot restul jocului, făcându-l inutil coechipierilor. Nu am mai văzut niciodată energizantul acesta într-un meci obişnuit de Warcross, şi doar de câteva ori într-un meci oficial.

Trebuie să valoreze cel puţin cinci mii – poate *cincisprezece* mii de dolari.

Max, în ciuda dimensiunilor sale, e mai rapid decât Asher. Ajunge primul la Penn, apoi se aruncă spre Artefactul roşu de deasupra capului său. Penn se fereşte la timp. Insula pe care stau amândoi începe să se crape, incapabilă să îi susţină pe amândoi mult timp, iar Penn sare pe următoarea cea mai apropiată. Dar mâna lui Max îi apucă braţul chiar înainte să reuşească. Max urlă şi îl aruncă pe Penn în spate, iar Penn zboară. Reuşeşte să se prindă de marginea unei insule înainte să înceapă să se clatine deasupra lagunei. Atârnă acolo, neajutorat şi confuz. Publicul urlă când indicele de viaţă al lui Penn scade în urma loviturii lui Max.

Penn Wachowski Echipa Beta Viaţă: – 35%

Acum, Asher se alătură acţiunii. Sare de pe propria insulă, iar aceasta se face praf. Aterizează perfect pe insula de care se agaţă Penn. Insula se cutremură la impact. Se apleacă, îl prinde pe Penn de gât, înainte ca acesta să-şi revină după lovitura anterioară, şi îl izbeşte în praful insulei, crăpând pământul. O lumină albastră ţâşneşte din Asher, transformându-se într-un inel.

Penn Wachowski Echipa Beta Viaţă: – 92%
AVERTISMENT

Publicul nevăzut urlă, în timp ce un comentator strigă:

— *Penn va fi doborât*! Dacă nu protejează Artefactul, Asher va încheia devreme acest joc…

Penn îşi eliberează o mână şi aruncă un energizant Fulger asupra lui Asher, înainte ca acesta să îi dea lovitura fatală. O scânteiere orbitoare îl cuprinde pe Asher într-o secundă. Acesta îşi întinde mâna degeaba, fiindcă e prea târziu, energizantul l-a orbit timp de cinci secunde întregi. Propriul lui nivel de viaţă scade cu 20 la sută. Penn se întinde după Artefactul lui Asher. În ultima clipă, Max salvează Artefactul apucându-l, aşa încât acum pluteşte deasupra lui.

Mulţimea urlă, aclamând şi huiduind în acelaşi timp. Fac la fel, însă atenţia mea se îndreaptă mai departe spre Moartea Subită.

Nu face asta.

— Ce mai efort din partea echipei Beta! Penn a lucrat la apărare! strigă un comentator, acoperind zgomotul. În timp ce vorbeşte, norii de furtună ne ajung, în sfârşit, iar soarele dispare. Am pierdut urma lui Kento pentru o vreme, însă se pare că o vânează pe Jena. Amândoi sunt pe cale să ajungă la Moartea Subită!

Rafalele de vânt se înteţesc, iar insulele plutitoare se clatină în aer. Picături mari de ploaie încep să cadă, făcând

fiecare insulă lunecoasă şi dificil de stat pe ea.

Îmi întorc atenţia asupra Jenei şi a lui Kento, care arată ca două puncte mititele şi luminoase apropiindu-se de energizantul care pluteşte deasupra stâncii. Apoi sar de pe insule şi zbor spre ei. Deodată, mă aflu lângă Moartea Subită de culoare sângerie, privindu-i pe Jena şi pe Kento aruncându-se spre ea.

Mă concentrez asupra energizantului. Teoretic, dacă Jena sau Kento reuşesc să pună mâna pe Moartea Subită, e posibil să le pot sparge conturile. E posibil să fur energizantul din contul lor. Apoi aş putea să-l vând.

Cincisprezece mii de dolari.

În ciuda voinţei mele, mi se învârte capul de încântare. Ar putea oare să meargă? Nu s-a reuşit niciodată spargerea unui joc obişnuit de Warcross – dar un meci oficial? Nemaiauzit! Nici măcar nu ştiu dacă le pot accesa conturile în acelaşi fel în care o pot face în cazul conturilor de Warcross normale. S-ar putea să nu funcţioneze deloc.

Dacă mă prind şi sunt arestată, voi fi pusă sub acuzaţie ca adult.

Când am încălcat legea, n-am făcut decât să grăbesc moartea tatălui meu. Cu siguranţă nu mi-a uşurat viaţa.

Rămân pe loc, nesigură, cu gâtul uscat.

Dar dacă *reuşesc* să-l fur? E doar un energizant dintr-un joc. Nu fac rău nimănui. N-am încercat niciodată trucul ăsta într-o arenă asemănătoare, dar dacă funcţionează? Aş putea să-l revând pentru mii de dolari. Aş putea primi banii pe loc, reuşind astfel să plătesc chiria şi datoriile. M-ar putea salva. Şi n-aş mai face-o niciodată.

Tentaţia mă împinge, iar eu mă întreb dacă aşa s-o fi simţit tata de fiecare dată când intra online să mai pună încă un pariu.

Doar unul. Încă o dată.

Jena ajunge prima la energizant. Are timp doar să-l înşface din vârful stâncii, înainte să o atace Kento.

Dacă nu iau o decizie acum, va fi prea târziu.

Mă mişc instinctiv. Degetele mele lovesc nebuneşte tăblia mesei. Deschid un folder cu jucători, apoi caut profilul Jenei, între timp, Jena îl loveşte pe Kento şi se aruncă, formând un arc perfect, spre lagună. Deasupra noastră se aude un tunet asurzitor.

Numele Jenei apare în sfârşit. Am doar câteva secunde la dispoziţie. *Nu face asta*. Dar sunt deja în mişcare. Răsfoiesc până când găsesc Moartea Subită, un obiect nou-nouţ, în contul ei – strălucitor şi stacojiu.

Singura slăbiciune pe care am identificat-o în securitatea Warcross este o defecţiune minusculă, în momentul în care un jucător e pe cale să folosească un obiect. Când acesta trece dintr-un cont în joc, există o fracţiune de secundă în care e vulnerabil.

Îmi tremură degetele. În faţa mea, Jena se întinde după Moartea Subită. În inventarul ei, văd că luceşte auriu. E singura mea şansă. Inspir adânc, aştept – *nu face asta* – şi scriu o singură comandă, chiar când obiectul îi părăseşte mâna.

Un freamăt îmi străbate corpul. Înţepenesc. De fapt, toată lumea din joc pare să îngheţe.

Apoi văd că Asher se uită direct la mine. De parcă m-ar putea *vedea*.

Clipesc. *E imposibil*. *Sunt în public*. Dar şi Jena se uită la mine. Ochii li se măresc. Atunci îmi dau seama că Moartea Subită e, oficial, în contul meu. O văd în inventarul meu din partea de jos a ecranului.

Am făcut-o şi pe asta. A funcţionat.

Dar, cumva, capturarea cu succes a energizantului m-a introdus în turneu.

Fluierul unui arbitru se aude cu ecou în jurul nostru. Uralele publicului se transformă în şoapte îngrozite. Rămân pe loc, deodată nesigură de ce vreau să fac. Disperată, scriu o nouă comandă, încercând să reintru în rândurile publicului. Dar fără folos.

Toată lumea – jucătorii, crainicii, milioanele de oameni din public – mă vede.

— Cine dracu’ eşti *tu*? mă întreabă Asher.

Eu doar mă holbez la el, amorţită.

O lumină roşie acaparează scena, iar vocea omniscientă reverberează printre noi:

— Pauză! bubuie ea. Eroare de sistem!

Apoi, ecranul meu se întunecă. Sunt scoasă din joc şi mă aflu din nou în camera de pornire, privind o imagine virtuală a oraşului Tokio. Uşile camerei au dispărut. Moartea Subită luceşte încă în inventarul meu.

Dar când dau să-l apuc, dispare. Mi l-au şters din cont.

Îmi smulg ochelarii. Apoi mă sprijin de spătar, privind disperată prin apartament. Ochii mi se opresc asupra Keirei, care stă vizavi de mine. Şi ea şi-a scos ochelarii şi mă priveşte cu aceeaşi expresie şocată pe care am remarcat-o pe chipul Jenei.

— Em, şopteşte ea. Ce-ai făcut?

— Eu… mă bâlbâi, şi apoi tac.

Fiindcă am intrat în contul Jenei, mi s-a şters anonimatul. Am fost expusă. Privesc la masă. Inima îmi bate cu putere.

Keira se apleacă spre mine.

— Te-am văzut în joc, îmi spune. Em… Asher ţi-a vorb*it. Te*-a văzut. Toţi te-au văzut. Îşi ridică mâinile, uimită. Ai spart jocul!

N-are nici cea mai vagă idee despre problemele în care m-am băgat. Crede c-a fost o greşeală. Dincolo de panică, sunt copleşită de un ocean de regrete. Nu ştiu ce fac cei de la Henka

Games când prind un hacker, dar cu siguranţă îmi vor interzice să mai joc. Mă aşteaptă tribunalul.

— Îmi pare rău, răspund, copleşită. Poate că… poate că nu va conta prea mult…

Vocea mi se stinge. Keira respiră adânc şi se sprijină de spătar. Nu mai schimbăm nicio vorbă. După ce am fost atât de prinsă în Warcross, tăcerea din apartament mi se pare copleşitoare.

— Eşti deşteaptă, Em, spune într-un târziu Keira, întâlnindu-mi privirea. Dar cred c-ai greşit când ai făcut asta.

Parcă la comandă, îmi sună telefonul.

5

Amândouă tresărim. Când arunc o privire la telefon, pe ecran apare: *Număr necunoscut*.

— N-ai de gând să răspunzi? mă întreabă Keira, cu ochii la fel de măriţi că ai mei.

Dau din cap repetat către telefon. Nu mă mişc până când, după un secol, nu mai sună.

Dar apelul se reia imediat. *Număr necunoscut*.

Mi se ridică părul pe ceafă. Dau telefonul pe silenţios, apoi îl arunc pe canapea, ca să nu îl mai văd. În tăcere, stau ghemuită pe scaun şi încerc să nu o privesc pe Keira.

Apelantul trebuie să fi fost de la poliţie. Vor veni să mă aresteze, dacă nu am răspuns? Henka Games mă va da în judecată? îmi dau seama că tocmai am întrerupt un joc privit de o jumătate de miliard de oameni, un joc care primeşte milioane de dolari de la sponsori. Oare firma va pune o recompensă pe capul meu, ca alţi vânători să mă găsească? De fapt, e posibil să trimită chiar acum o alertă şi, peste tot în oraş, vânătorii să se arunce pe motociclete sau să sară în taxiuri, nerăbdători să mă prindă. Îmi frământ mâinile în poală.

Aş putea fugi. Ar trebui. Să iau primul tren şi să-mi croiesc drum afară din oraş, până când totul e dat uitării. Dar mă strâmb imediat la gândul ăsta. Dacă fug, unde mă duc? Cât de departe pot ajunge cu doar treisprezece dolari? Şi dacă – nu, *când* – mă vor prinde, infracţiunea mea ar fi şi mai rea. Ar putea fi mai sigur dacă rămân aici.

Keira se apropie de canapea.

— Încă mai sună, Em.

— Atunci nu te mai uita la el! mă răţoiesc, mai răutăcios decât intenţionasem.

Îşi ridică mâinile, exasperată.

— Fie, cum vrei.

Fără niciun cuvânt, îmi întoarce spatele şi se îndreaptă spre salteaua ei. Închid ochii, îmi iau capul în mâini şi mă sprijin de masă. Tăcerea din cameră e copleşitoare, şi chiar dacă nu aud telefonul, îl *simt*, şi ştiu că încă mai sună. În orice clipă, cineva ne va bate la uşă.

Orice lacăt are o cheie. Dar, de data asta, am ajuns la capăt.

Nu ştiu câtă vreme rămân aşa, la masă, învârtind gânduri şi planuri până când toate se amestecă, sau când, extenuată, încep să aţipesc. Nu-mi dau seama că am adormit, până când, undeva în întuneric, mă trezeşte un zgomot.

Ding.

Ding.

Ding.

Deschid ameţită un ochi. O fi alarma? Soarele se strecoară printre jaluzele. Pentru o clipă, admir frumuseţea luminii. De fapt, e genul de lumină care-mi spune că am întârziat. Un sentiment de sfârşeală îmi atacă stomacul. Am adormit la masă.

Îmi ridic capul. Întreg corpul mă doare, iar braţele îmi sunt amorţite fiindcă am dormit pe ele întreaga noapte. Privesc în jur, nedumerită. Întâmplările din noaptea trecută se întorc de-a valma. În timp ce Keira s-a dus la culcare, eu am rămas aici, la masă, cu capul în mâini, întrebându-mă cum de am putut fi suficient de proastă să mă dau de gol în faţa a cinci sute de milioane de oameni. Cred că am avut coşmaruri noaptea trecută, chiar dacă nu-mi pot aminti niciunul. Sunt moartă de oboseală, iar inima îmi bate cu furie.

Apelurile telefonice. *Numărul necunoscut*. Inima mi se opreşte, iar ochii mi se îndreaptă spre el – încă se află pe canapea. Am dormit câteva ore şi nimeni nu a apărut la uşă.

O parte din panică dispare, iar şocul de a fi stat în mijlocul meciului de deschidere se mai atenuează. Poate că

nu se va întâmpla nimic. Evenimentele par să fie desprinse dintr-un vis.

Ding.

Mă întorc în direcţia din care a venit sunetul, adică spre telefon. Deodată, îmi amintesc că e miercuri. Am întârziat la restaurant. Cred că e şeful meu, care-mi scrie, iar mesajele încă mai sună. Într-o secundă, grijile mele se întorc de la saltul în braţele pericolului la ideea de a pierde singura sursă de venit pe care o am.

Sar de pe scaun. Keira se foieşte în colţul ei, parţial ascunsă de separatorul de carton. Mă grăbesc la baie, îmi vâr periuţa în gură şi îmi trec rapid pieptenele prin părul în culorile curcubeului. Port aceleaşi haine de ieri. O să meargă. N-am timp să mă schimb. Mă apostrofez pe muteşte în timp ce termin de spălat dinţii. Voi fi concediată fiindcă mi-am ratat tura. Îmi plec capul şi mă sprijin de chiuvetă, cu întreaga greutate a lumii apăsându-mi pe umeri.

Ding.

Ding! Ding!

— Ah, pentru numele lui… izbucnesc. Când telefonul mai scoate încă două d*inguri,* nu-l mai ignor şi mă grăbesc să ies din baie. Vin acum, mormăi, de parcă şeful m-ar putea auzi.

Iau telefonul şi mă holbez la lista de mesaje.

Optzeci şi patru, de la un număr blocat. Toate cu acelaşi conţinut.

Domnişoară Emika Chen, vă rugăm sunaţi imediat la 212 – 555 – 0156.

Am un sentiment neplăcut în stomac.

— Em.

Mă întorc şi o văd pe Keira ridicată din pat, privind printre jaluzele. Doar acum aud zgomotul vocilor care vin din stradă.

— Emi, spune Keira. Hai să vezi.

Mă apropii de ea în tăcere. Raze subţiri de lumină pătrund printre jaluzele, pictându-mi braţul cu dungi

galbene. Buzele Keirei sunt lipite într-o expresie mirată. Despart două jaluzele şi mă uit afară.

O mulţime de oameni se înghesuie pe scările care duc spre apartamentul nostru. Au aparate uriaşe de fotografiat. Văd iniţiale printate pe laturile microfoanelor – sunt posturi de ştiri locale.

Am un gol în stomac.

— Ce se petrece?

Keira se întoarce spre mine, apoi se caută în buzunare după telefon. Scrie rapid ceva. Îmi ţin respiraţia, ascultând murmurul vocilor de afară.

Keira citeşte rezultatele căutării pe telefon. Păleşte, iar ochii i se măresc.

— Emi, spune ea. Eşti peste tot.

Mă trezesc uitându-mă la o listă de articole de ştiri, fiecare afişând aceeaşi imagine: o captură de ecran cu *mine*, cu părul meu multicolor, stând în mijlocul jocului de Warcross, cu Asher privindu-mă şocat. Keira derulează pentru mine. Articolele continuă, cu titlurile amestecându-se.

Spectator pătrunde în jocul de deschidere Warcross

Warcross a fost spart!

HACKER ÎNTRERUPE TEMPORAR DESCHIDEREA SEZONULUI DE WARCROSS

Cine este Emika Chen?

Mi se usucă gura când dau cu ochii de numele meu. Sunt o proastă dacă am crezut că trucul meu de ieri seară nu va atrage toate privirile. Identitatea mea este acum cunoscută. Nu doar cunoscută, ci fiecare parte a ei e răspândită peste tot pe internet, ca nişte stickere. *E prea târziu să fug*. Rămân pe loc, iar Keira continuă căutarea, cu o expresie tot mai uimită.

— Nu se poate să vorbească despre mine, mă bâlbâi. Nu se poate. Cred că încă dorm.

— Nu dormi.

Keira ridică iar telefonul. Peste tot văd numai numele meu.

— Eşti cel mai discutat subiect *din lume*.

Lângă masă, telefonul meu sună iar. Ne uităm amândouă la el.

— Keira, îi spun, fă-mi o favoare şi caută un număr pentru mine.

Mă urmează la masă, de unde ridic telefonul şi studiez lista infinită de mesaje identice.

— 212 – 555 – 0156.

Keira îl caută. O secundă mai târziu, înghite în sec şi se uită la mine.

— E numărul de la sediul din Manhattan al Henka Games.

O senzaţie de groază îmi străbate coloana şi braţele. Henka

Games mi-au trimis peste optzeci de mesaje. Keira şi cu mine ne privim încă o clipă, lăsând zgomotul de afară să umple tăcerea din cameră.

— Cred că sunt avocaţii lor, şoptesc eu.

O senzaţie de ameţeală mă face să mă clatin pe loc. O mulţime de gânduri mă asaltează: sirenele poliţiei, cătuşe, tribunale, camere de interogatoriu. Experienţe deja familiare.

— Keira… mă vor da în judecată.

— Ai face mai bine să-i suni, îmi răspunde ea. Nu te ajută dacă aştepţi.

Are dreptate. Ezit o secundă, înainte să iau telefonul. Îmi tremură mâinile atât de tare, încât abia dacă pot forma. Keira îşi încrucişează braţele, plimbându-se prin faţa mea.

— Pune-l pe difuzor, îmi spune.

Aşa şi fac, apoi ţin telefonul în faţa noastră.

Mă aşteptam la un mesaj automat de genul mulţumim-că-aţi-sunat-la-Henka-Games-pentru-engleză-apăsaţi-tasta… un răspuns tipic corporatist. În schimb, telefonul sună o singură dată, înainte să răspundă o femeie:

— Domnişoara Emika Chen? întreabă ea.

Sunt aşa de uimită de adresarea personală, că mă zăpăcesc complet când răspund:

— Bună. Sunt aici. Adică, eu sunt. Vreau să zic… ea este.

Tresar. De ce aş fi surprinsă? Evident că îmi ştiu numărul de telefon, ţinând cont de avalanşa de mesaje. Trebuie să mă fi pasat direct la un operator în secunda în care i-am sunat. *Au aşteptat*.

— Excelent! spune femeia. Domnul Hideo Tanaka doreşte să vă vorbească. Vă rog să aşteptaţi.

Keira inspiră adânc şi nu se mai plimbă de colo-colo. Mă priveşte cu ochi mari. O privesc şi eu, fără să dau atenţie la nimic decât la muzica din telefon. Mi-am pierdut minţile.

— Aşa-i că a zis…

Tresărim amândouă când muzica se opreşte brusc. Vocea unui bărbat vine din telefon. Este o voce pe care aş recunoaşte-o oriunde, pe care am auzit-o în zeci de documentare şi interviuri, care îi aparţine ultimei persoane cu care am crezut că voi vorbi vreodată.

— Domnişoara Chen? întreabă Hideo Tanaka.

Accentul său este britanic. A urmat Şcoala Internaţională

Britanică, îmi amintesc din scurt. *A studiat la Oxford*. Vocea lui, simplă şi rafinată, poartă autoritatea cuiva care conduce o corporaţie imensă. Eu pot doar să rămân pe loc, cu telefonul în mână, privind-o pe Keira de parcă aş vedea prin ea.

Keira dă din mâini frenetic, amintindu-mi că trebuie să răspund.

— Ăăă, îngaim eu. Bună ziua.

— E o plăcere, îmi spune Hideo, iar telefonul îmi tremură în mână.

Keirei i se face milă de mine şi îl ia ea.

Mă aştept ca următoarele cuvinte ale lui Hideo să fie legate de incidentul de ieri, aşa că încep imediat să mă bâlbâi într-un soi de scuze, de parcă asta m-ar ajuta la

ceva.

— Domnule Tanaka, în legătură cu ieri… Uitaţi ce e, îmi pare foarte, foarte rău. A fost un accident, vă jur! Adică, ochelarii mei sunt foarte vechi şi au multe erori. Tresar iar. Adic*ă… nu c*ă jocul ar fi prost sau ceva, fiindcă nu e, dar…

— Da. Sunteţi ocupată acum?

Dacă sunt ocupată? Hideo Tanaka e la telefon şi mă întreabă dacă sunt *ocupată*? Ochii Keirei par să fie gata să-i iasă din orbite. *Nu fi proastă*, *Emika*. *Relaxează-te*.

— Păi, răspund eu, am cam întârziat pentru tura la restaurant…

Keira se pocneşte peste frunte cu palma. Îi fac semn cu ambele mâini, panicată.

— Îmi cer scuze fiindcă v-am întrerupt programul, spune Hideo, de parcă răspunsul meu ar fi fost cel mai logic din lume, însă aţi putea renunţa azi la lucru ca să veniţi în Tokio?

Îmi vâjâie urechile.

— Poftim? Tokio… în Japonia?

— Da.

Mă cutremur, bucuroasă că nu poate vedea cum mă înroşesc. Ce m-am aşteptat să spună? Tokio, New Jersey?

— Adică, chiar acum?

O notă amuzată i se strecoară în voce.

— Da, acum.

— Păi, eu… Mi se învârte capul. Mi-ar plăcea, dar eu şi colega mea suntem pe cale să fim evacuate din apartament chiar mâine, deci…

— Ne-am ocupat de datoriile voastre.

Keira şi cu mine schimbăm o privire uimită.

— Poftim? murmur eu. V-aţi… ocupat?

— Da.

Calculele îmi aleargă prin minte. Chirie, facturi, datorie. 1.150 $. 3.450 $. 6.000 $. *Ne-am ocupat de datoriile voastre*. Pur şi simplu dispar, înlocuite de spaţiu gol. Cum se poate? Dacă aş merge acum la apartamentul

domnului Alsole, ne-ar spune să plecăm, fiindcă totul e în regulă? *De ce* ar face Hideo Tanaka una ca asta?

Dintr-odată, simt că ameţesc, că plutesc afară din corp. *Nu leşina*.

— Nu se poate, mă aud spunând. Sunt mulţi bani.

— Vă asigur că a fost foarte simplu. Domnişoară Chen?

— Da. Scuze, da, sunt încă aici.

— Minunat. În faţa apartamentului vă aşteaptă o maşină, gata să vă ducă la Aeroportul Internaţional „John F. Kennedy". Puteţi lua ce doriţi. Maşina vă aşteaptă.

— O maşină? Dar când e zborul? Cu ce companie? Cât timp am ca să…?

— E avionul meu particular, îmi spune, nonşalant. Decolează după ce urcaţi.

Avionul lui particular.

— Dar… aşteptaţi. Toate lucrurile mele. Cât timp voi petrece acolo?

Privirea mi se mută înapoi la Keira. E palidă şi încă procesează faptul că datoriile noastre au fost şterse într-o secundă.

— Dacă doriţi ca lucrurile să vă fie trimise la Tokio, răspunde el, trebuie doar să spuneţi şi se rezolvă azi. Între timp, veţi avea aici tot ce vă este necesar.

— Staţi puţin.

Încep să clatin din cap. Să îmi trimit lucrurile? Cât crede că voi rămâne acolo? Mă încrunt.

— Am *nevoie* de o secundă, să mă gândesc. Nu înţeleg.

Mi se revarsă, în sfârşit, toate emoţiile – un torent de gânduri.

— Despre ce e vorba? Maşina, datoriile, avionul… Toki*o? bo*lborosesc eu. Ieri am întrerupt cel mai important meci al anului. Cineva ar trebui să fie furios. *Dumneavoastră ar* trebui să fiţi. Ce să fac la Tokio? Inspir adânc. Ce vreţi de la mine?

La celălalt capăt al firului e o pauză. Deodată, îmi

dau seama că am comentat în faţa unuia dintre cei mai puternici oameni din lume, în faţa *idolului* meu, pe care l-am urmărit, despre care am citit şi pentru care am dezvoltat o obsesie timp de ani de zile – cineva care mi-a schimbat viaţa. Lângă mine, Keira priveşte telefonul cu încăpăţânare, de parcă ar putea vedea expresia lui Hideo. Înghit în tăcere. Mi-e teamă pentru o clipă.

— Am o propunere de lucru, spune Hideo. Aţi dori să aflaţi mai multe?

6

Mărturisire: am mai fost cu avionul doar o singură dată. S-a întâmplat după ce a plecat mama, iar tata a decis să ne mutăm din San Francisco la New York. Ce-mi amintesc din acel zbor? Un monitor mititel pe care m-am uitat la desene animate. O fereastră mică prin care am văzut norii. O tavă de metal cu model Tetris, pe care se afla, am presupus noi, pui. Şi un *Ariciul Sonic 2* încărcat pe telefon, jocul preferat de fiecare dată când eram stresată.

Cumva, cred că al doilea zbor al meu va fi foarte diferit de primul.

După ce s-a încheiat apelul lui Hideo, primul lucru pe care l-am făcut a fost să alerg pe hol şi să bat la uşa domnului Alsole. O singură privire la chipul lui uimit a fost suficientă ca să-mi dau seama că nu aveam halucinaţii.

Chiria noastră e plătită până la finalul anului viitor.

Împachetez, confuză. Nu am o valiză, aşa că înghesui cât de multe haine pot în rucsac. Gândurile mi se amestecă, şi fiecare e despre Hideo. Pentru ce are nevoie de mine? Trebuie să fie ceva important dacă mă cheamă aşa la Tokio. Hideo a mai angajat hackeri în trecut, ca să-l ajute să rezolve erorile din Warcross, însă erau mult mai experimentaţi, şi probabil nu aveau cazier. Dar dacă e de fapt furios şi aşteaptă să mă pedepsească imediat ce ajung în Japonia?

Fireşte că e o idee ridicolă… dar la fel e şi să ţi se ceară să împachetezi totul şi să zbori la Tokio. Hide*o Tan*a*ka mi*-a *cer*u*t asta. Gâ*ndul mă încălzeşte din nou pe

dinăuntru, iar eu tremur la gândul misterului care însoţeşte această ofertă de lucru.

Ochii Keirei mă urmăresc mişcându-mă prin apartament.

— Când te întorci? mă întreabă, deşi a auzit conversaţia.

Mai îndes un tricou în rucsac.

— Nu ştiu, răspund. Probabil curând.

În secret, sper să mă înşel.

— Cum de eşti sigură că nu e o farsă? mă întreabă, uşor confuză. Adică… a fost tran*smis pes*te tot online.

Mă opresc şi mă uit la ea.

— Ce vrei să zici?

— Adică, de ce nu ar forma cineva numărul tău de un milion de ori şi apoi să-ţi joace cea mai mare farsă din istorie?

Asta e. Trebuie să fie. Vreun hacker o fi crezut că ar fi amuzant. Cineva a intrat în sistemul de securitate slab al telefonului meu, s-a prefăcut că e Hideo şi m-a înşelat. Probabil că moare de râs chiar acum.

Dar chiria noastră a fost plătită. Ce farsor şi-ar irosi banii aşa?

Tot ce pot face e să ridic din umeri.

— Păi, o să văd cât de departe merge. Nu c-aş avea prea multe de pierdut.

După ce termin de împachetat ultimele lucruri, mă grăbesc spre menajeria de lângă patul meu. Ornamentul meu de Crăciun şi tabloul tatii. Le iau pe ambele, având mare grijă de tablou. E o explozie de albastru, verde şi dungi aurii, care, atunci când te dai înapoi, arată ca el, ţinându-mă de mână şi plimbându-mă într-o seară caldă, mărginită de copaci, în Central Park. Mă mai uit o clipă la el, apoi îl împachetez cu atenţie. Voi avea nevoie de noroc în călătoria asta.

O oră mai târziu, sunt gata. Îmi ridic rucsacul şi skateboardul pe umeri şi ies din apartament, apoi privesc înapoi, spre Keira. Am un sentiment ciudat, că privesc o

viaţă la care nu mă voi mai întoarce. Că va fi ultima oară când ne vedem. Şi mă trezesc ataşată de ea, dorindu-i în tăcere să-i fie bine. Va avea un apartament gratis până la sfârşitul anului viitor. Poate că asta o va ajuta să se repună pe picioare.

— Hei, îi spun, nesigură cum să-mi iau la revedere. Restaurantul de la colţ caută cu siguranţă pe cineva acum. Dacă vrei să încerci.

— Da, zâmbeşte ea. Mersi!

— Noroc!

Încuviinţează solemn. De parcă ar şti şi ea că e o despărţire permanentă.

— Şi ţie! îmi spune.

Apoi închid uşa după mine şi nu mai privesc înapoi.

Când deschid uşile de la intrarea principală în clădire, mă orbeşte o explozie de bliţuri. Strâng din ochi şi îmi acopăr faţa cu mâna. Zgomotul vocilor e în creştere.

— Domnişoară Chen! Domnişoară Chen! Emika!

Mă întreb, pentru o clipă, cum de mă recunosc oamenii ăştia, înainte să-mi dau seama că, ţinând cont de curcubeul din părul meu, e cam evident că sunt aceeaşi fată din capturile de ecran publicate.

O siluetă enormă saltă pe scări, împingând jurnaliştii din calea mea.

— Permiteţi-mi, doamnă, spune el pe un ton prietenos, luându-mi rucsacul şi placa.

Întinde o mână în faţa mea şi începe să croiască drum pe scări. Când unul dintre jurnalişti devine insistent, îl împinge înapoi, mârâind. Îmi urmez noua gardă de corp, ignorând întrebările care zboară spre mine din toate părţile.

În sfârşit, ajungem la o maşină, cea mai frumoasă maşină automată pe care am văzut-o. Pun pariu că e prima dată când modelul a fost văzut pe strada noastră. Garda de corp îmi pune lucrurile în portbagaj. Una dintre portiere se deschide automat, aşteaptă să intru, apoi se închide. Tăcerea bruscă şi separarea de exterior sunt o uşurare.

Totul arată atât de luxos înăuntru, încât simt că îl stric doar stând acolo. Mirosul de curat al unei maşini noi pluteşte în aer. Într-un bloc de gheaţă topit se află sticle de şampanie. Prin geamuri, pot vedea o suprapunere de reclame virtuale pe străzi şi clădiri. *Bulevardul Randall*, spune un şir de litere albe, deasupra străzii pe care ne aflăm. Baloane colorate cu text apar deasupra fiecărei clădiri. *Complexul de apartamente Green Hills*. *Laundr-Omatic*. *Mâncare chinezească*. Maşina are Neurolink integrat.

Interiorul se luminează şi o voce spune:

— Bună ziua, domnişoară Chen!

Tresar.

— Bună, răspund, nesigură unde să privesc.

— Aveţi vreo preferinţă pentru starea maşinii? continuă vocea. Ceva liniştit, poate?

Privesc la mulţimea de jurnalişti care încă urlă spre geamurile fumurii ale maşinii.

— Puţină linişte ar fi de dorit, domnule… Autoturism.

— Fred, spune maşina.

— Fred, repet eu, încercând să nu mă simt ciudat fiindcă vorbesc cu o sticlă de şampanie dintr-un bloc de gheaţă. Salut!

Deodată, toate geamurile se modifică, iar jurnaliştii de afară sunt înlocuiţi cu o privelişte ameţitoare: ierburi lungi care se unduiesc în vânt, stânci albe aliniate la orizont, un ocean limpede, cu spumă albă, şi un apus care colorează norii în portocaliu şi roz. Chiar şi haosul de afară sună înfundat, acoperit de ţipetele pescăruşilor şi de mugetele valurilor.

— Eu sunt George, spune garda de corp, când maşina începe să ne poarte înainte. Cred c-aţi avut o dimineaţă pe cinste.

— Da, aprob eu. Deci, ştiţi de ce ne îndreptăm spre aeroport?

— Instrucţiunile domnului Tanaka au fost doar să vă escortez până la avion.

Îmi reiau privitul la peisajul virtual. *Instrucţiuni de la Hideo*. Poate că, până la urmă, nu e o farsă elaborată.

O jumătate de oră mai târziu, priveliştea senină de dincolo de geamuri se estompează, iar lumea reală revine. Am ajuns la aeroport. În loc să parcheze în cercul unde se opresc toate celelalte vehicule, a noastră o ia pe un drumeag întortocheat care ne duce spre pista din spatele aeroportului. Aici, maşina se opreşte într-un garaj privat, care se află lângă un şir mic de au; oane particulare.

Ies din întunericul maşinii şi îmi adaptez ochii la lumină. Un avion are scris Henka Games pe o latură. E foarte mare, aproape de dimensiunea unuia comercial, doar că e subţire şi neted, având un design elegant, cu bot ascuţit, care-l deosebeşte de altele. Panourile aflate de-a lungul laturilor arată ciudat, fiind aproape transparente. Uşa principală e deschisă, şi o scară duce până la pistă, unde e întins un covor roşu. E avionul pe care Hideo însuşi îl foloseşte în călătorii.

— Pe aici, domnişoară Chen, îmi spune George, cu o scurtă înclinare a capului.

Sunt pe cale să merg la portbagaj şi să-mi iau rucsacul, însă el mă opreşte:

— Nu va trebui să ridicaţi nimic în călătoria asta.

Rămân pe loc stânjenită, cu mâna goală, iar George îmi ia lucrurile şi mă conduce spre avion.

Urc scările. La capăt, doi însoţitori de zbor în uniforme impecabile îmi zâmbesc ameţitor, înclinând capul.

— Domnul Tanaka vă urează bun venit la bord! spune unul dintre ei.

Fac şi eu un semn din cap, fără să ştiu ce să spun. Oare Hideo ştie unde mă aflu acum? Ştie că m-am urcat în avion? Gândurile mele rămân ancorate de cuvintele însoţitorului, până când ajung în interior.

Acum înţeleg de ce panourile exterioare păreau transparente. Interiorul pare căptuşit cu panouri de sticlă, prin care văd aeroportul, pista şi cerul. La a doua privire,

panourile au emblema Henka Games gravată subtil pe suprafaţă. Linii subţiri de lumină conturează panourile. Până acum, am văzut doar interioare cu scaune înghesuite, însă acesta are o canapea de piele la un capăt, câte un pat adevărat integrat de fiecare parte, o baie cu duş şi un set de scaune moi aproape de partea din faţă. Un pahar cu şampanie şi un platou cu fructe proaspete se află pe masă, între cele două scaune. Pe moment, rămân înţepenită, neobişnuită cu extravaganţa.

George îmi aşază rucsacul în debaraua din spate. Apoi mă salută ridicându-şi şapca şi îmi zâmbeşte.

— Să aveţi o călătorie minunată! îmi spune. Zbor plăcut!

Înainte să îl întreb ce vrea să spună, îmi întoarce spatele şi coboară scările spre maşină.

În timp ce însoţitorii de zbor închid trapa, unul dintre ei mă invită să mă simt ca acasă. Mă îndrept spre unul dintre scaune, mă cufund cu precauţie în pielea moale şi inspectez braţele. Oare panourile de sticlă se modifică, la fel ca geamurile maşinii? Sunt pe cale să-l întreb pe cel care se apropie, dar mă întrerup când îmi întinde o pereche de ochelari. Îi recunosc imediat drept ultima generaţie de ochelari Warcross disponibili în magazine, mult mai puternici decât cei vechi pe care-i foloseam până acum.

— Pentru distracţie, îmi explică însoţitorul, zâmbind. Şi ca să vă bucuraţi de o experienţă completă de zbor.

— Mersi!

Întorc ochelarii pe toate părţile, admirând braţele din aur solid. Degetele mi se opresc deasupra emblemei elegante pe care scrie: *Alexander McQueen*[4] *pentru Henka Games*. Aceştia sunt o ediţie limitată, de lux. Tata şi-ar fi ţinut respiraţia, încântat.

Sunt pe cale să mi-i pun, când avionul începe să se mişte. Ochii mi se opresc asupra panourilor laterale şi de

4 Faimoasă casă de modă britanică, fondată de designerul Alexander McQueen (1969-2010). (n. red.)

sus. Pot vedea prin ele zgura, şi chiar şi echipamentul de aterizare din faţă. Dacă mă uit cu suficientă atenţie, mi se pare că scaunele plutesc deasupra pământului, fără ca nimic să ne separe de exterior. Pământul se mişcă din ce în ce mai repede. Deasupra mea se află cerul albastru, şi mi se pare că urmează să fim aruncaţi spre o moarte sigură.

Apoi, avionul părăseşte pista, iar corpul meu se relaxează în scaun. Prin panourile de sticlă, lumea de dedesubt se îndepărtează, şi iată că suntem în aer.

Nu-mi dau seama cât de tare strâng braţul scaunului până când nu mă atinge însoţitorul de zbor. Privesc în sus şi îi văd zâmbetul relaxat.

— Nu e nevoie să vă faceţi griji, îmi spune el, acoperind zgomotul motoarelor. Este unul dintre cele mai avansate avioane din lume, este supersonic. Vom ajunge la Tokio în mai puţin de zece ore.

Face un semn spre braţul scaunului, iar când îi urmăresc privirea, văd că încheieturile mi s-au albit complet. Expir cu grijă şi îmi desprind degetele.

— Bun, răspund.

Pe măsură ce ne reglăm la altitudine, lumea dispare într-o pătură de nori. Panourile se opacizează, lăsând doar două linii orizontale de sticlă transparentă.

Însoţitorul de zbor îmi spune să îmi pun ochelarii. Procedez întocmai. Imediat, îmi dau seama de diferenţele dintre ei şi vechea mea pereche. Noii ochelari sunt mai uşori şi mi se potrivesc mai bine pe nas. Când îi pun, făcând lumea din jur o idee mai întunecată, şi îmi fixez căştile în urechi, aud o voce feminină.

— Bine ai venit! spune vocea. Ochelarii se întunecă integral, blocând tot ce se află în jur. Te rog să priveşti la stânga.

Când fac ce mi se spune, văd o sferă roşie care se materializează la stânga mea, plutind în spaţiul negru. Se aude un *ding* plăcut.

— Confirmat. Te rog să priveşti la dreapta.

Sfera roşie dispare. Ascult, iar când privesc la

dreapta, o sferă albastră pluteşte acolo. Încă un *ding*.

— Confirmat. Te rog să priveşti în sus.

Dispare şi sfera albastră. Privesc în sus şi văd una galbenă. *Ding*.

— Confirmat. Te rog să priveşti înainte.

O sferă cenuşie apare în întuneric, urmată de un cub, o piramidă şi un cilindru. Se aude din nou un *ding*, urmat de o furnicătură scurtă în tâmple.

— Te rog să îţi atingi degetul arătător şi degetul mare de la ambele mâini.

Ascult, şi urmează o serie de teste ale mişcărilor mele.

— Mulţumesc, spune vocea. Ai fost calibrată.

Ochelarii cei noi au un sistem net superior celor vechi. Cu ajutorul acestei simple calibrări, ar trebui să poată identifica preferinţele şi variaţiile creierului meu, suficient ca să sincronizeze totul în Warcross pentru mine. Mă întreb dacă ar mai funcţiona să sparg codul.

Ochelarii se luminează şi devin transparenţi, aşa că pot vedea din nou interiorul avionului. De data aceasta, un strat de realitate virtuală se aşterne deasupra câmpului meu vizual, aşa că numele însoţitorilor de zbor le plutesc deasupra capetelor. Privesc, şi un text alb, transparent, apare în centru.

Bun venit la bardul avionului particular Henka Games + 1. DDQ pct. Scor zilnic: + 1.000 Nivelul 24 1.580

Apoi, textul dispare şi apare un feed video virtual, care afişează un tânăr stând la o masă lungă.

Se întoarce spre mine şi zâmbeşte. I-am văzut chipul de suficiente ori în interviuri ca să-l recunosc imediat: Kenn Edon, directorul artistic al Warcross, cel mai apropiat confident al lui Hideo. Este membru al Comitetului Oficial Warcross, cei care selectează echipele şi lumile care vor apărea în campionatul din fiecare an. Acum, se sprijină de spătar, îşi trece o mână prin părul auriu şi îmi zâmbeşte iar.

— Domnişoara Chen! exclamă.

Îi fac vag cu mâna ca răspuns. El priveşte peste umăr.

— E aici. Vrei să vorbeşti cu ea?

Vorbeşte cu Hideo, îmi dau seama, iar inima îmi urcă în gât de panică, la gândul că mă poate vedea acum.

Vocea de neimitat a lui Hideo răspunde de undeva din spatele lui Kenn. Nu îl pot vedea.

— Nu acum, spune el. Transmite-i toate cele bune.

Momentul meu de panică se transformă în dezamăgire.

N-ar trebui să fiu surprinsă. Probabil e ocupat. Kenn se întoarce spre mine şi îşi cere scuze:

— Va trebui să-l ierţi, spune el. Dacă pare uşor distant, te asigur că nu are legătură cu entuziasmul faţă de tine. Nimic nu îl poate distrage dacă lucrează la ceva. Doreşte să-ţi mulţumească fiindcă ai acceptat să vii aşa din scurt.

Kenn pare să fie obişnuit să îşi ceară scuze pentru şeful lui. *Oare la ce lucrează Hideo*? Deja încerc să-mi dau seama ce fel de realitate virtuală nouă au instalat la sediul lor. Kenn nu poartă ochelari. Faptul că îl pot auzi pe Hideo răspunzând, chiar dacă nu e logat şi nu poartă ochelari, sau că îl pot vedea pe Kenn vorbind cu mine direct, e o tehnologie nouă.

— Crede-mă, îi spun, privind în jurul meu cu subînţeles, nu mă deranjează.

Rânjetul lui Kenn se lăţeşte.

— Încă nu îţi pot oferi prea multe detalii despre motivul pentru care vii aici. Asta o va face Hideo. Abia aşteaptă să te cunoască. Un nou val de căldură mă cuprinde. Dar m-a rugat să îţi spun câteva lucruri, ca să te pregătesc.

Mă aplec în faţă.

— Da?

— Vom avea o echipă gata să te ducă la hotel imediat ce ajungi. Ridică ambele mâini. Câţiva dintre noii tăi fani s-ar putea să fie la aeroport ca să te întâmpine. Dar nu te

îngrijora, siguranţa ta este o prioritate.

Clipesc. Am văzut lista de articole care au apărut în dimineaţa asta în căutări şi mulţimea de jurnalişti din faţa apartamentului. Dar în *Tokio*?

— Mersi, decid să spun.

Kenn bate cu degetele în masă, o dată. Aud.

— După ce soseşti, vei avea la dispoziţie o noapte de odihnă, în dimineaţa următoare, vei veni aici, la sediul Henka Games, ca să te întâlneşti cu Hideo. Îţi va spune tot ce trebuie să ştii despre recrutare.

Ultimele cuvinte ale lui Kenn mă fac să îngheţ. E un gând atât de nebunesc, încât, la început, nici nu ştiu cum să reacţionez.

— Stai aşa, spun. Aşteaptă. Ai spus cumva… recr*utare?*

— Recrutarea care stabileşte jucătorii de anul acesta în campionatul oficial de Warcross? Face cu ochiul, de parcă ar aştepta să mă prind. Păi da, cred că aşa am zis. Felicitări!

7

În fiecare an, cu o lună înainte de deschiderea oficială a jocurilor, are loc Wardraft – un eveniment urmărit de aproape oricine este interesat de Warcross. Atunci, echipele oficiale de Warcross selectează jucătorii care vor face parte din echipele lor pentru meciurile de peste an. Oricine ştie, fireşte, că jucătorii experimentaţi vor fi cel mai probabil selectaţi iar. Jucători precum Asher sau Jena, de exemplu. Dar există întotdeauna o mână de jucători surpriză, aruncaţi în procesul de recrutare, amatori nominalizaţi fiindcă se pricep la joc. Unii dintre ei devin ulterior jucători permanenţi.

Anul acesta, *eu* voi fi un jucător surpriză.

Nu are sens. Joc bine Warcross, dar nu am avut niciodată nici timp şi nici bani să acumulez destulă experienţă sau să ating nivelul necesar pentru clasamentele mondiale. De fapt, voi fi singurul jucător surpriză din acest an care *nu* are un scor internaţional. Şi

care are cazier.

Încerc să dorm în avion. Dar chiar dacă patul luxos e mai bun decât orice saltea pe care am dormit vreodată, tot mă învârt pe toate părţile. Într-un final, renunţ şi îmi scot telefonul, încarc *Ariciul Sonic 2* şi încep un joc nou. Muzica familiară a Zonei

Dealului de Smarald începe. În timp ce alerg pe un drum memorat cu mult timp în urmă, bătăile inimii mi se înteţesc fiindcă uit de ziua asta şi mă concentrez pe faptul că trebuie să sar şi să atac un robot de şaisprezece biţi.

Am o ofertă de lucru pentru tine. Asta a spus Hideo. O ofertă despre care urma să-mi dea detalii în persoană. Asta nu sună a ceva ce ar face pentru alţi jucători surpriză.

Gândurile mi se îndreaptă spre poveştile pe care le-am auzit despre Hideo. Cei mai mulţi nu l-au văzut niciodată fără o cămaşă cu guler scrobit şi pantaloni la dungă sau frac. Zâmbeşte rar şi rezervat. Un angajat a declarat, într-un interviu pentru o revistă, că eşti apt să lucrezi pentru Henka Games doar dacă suporţi privirea lui pătrunzătoare în timp ce îi prezinţi ceva. Am văzut transmisiuni în direct cu reporteri care se încurcau în întrebări în prezenţa lui, în timp ce el aştepta răbdător şi politicos.

Îmi imaginez întâlnirea noastră. E posibil să se uite o dată la mine şi să mă trimită înapoi la New York fără un cuvânt.

Ora care pluteşte pe tavanul de deasupra patului îmi spune că e 4 dimineaţa în mijlocul Oceanului Pacific. Poate că nu voi mai putea dormi niciodată. Gândurile mi se amestecă. Vom ateriza în câteva ore la Tokio, şi apoi voi discuta cu Hideo. S-*ar putea să joc în Warcross*. Gândul îmi străbate mintea de câteva ori. Cum e posibil? Seara trecută, am spart codul ceremoniei de deschidere Warcross, încercând cu disperare să câştig rapid nişte bani. Azi, mă îndrept spre Tokio într-un avion particular, într-o călătorie care mi-ar putea schimba viaţa. Ce ar zice tata?

Tata.

Îmi accesez contul şi deschid un meniu derulant. Cuvintele sunt de un alb transparent. Apăs pe ceva dintr-un meniu care pluteşte.

Lumi cu Amintiri

Când îl selectez, meniul deschide un set de opţiuni secundar. Dacă mă uit la una mai mult de o secundă, începe să ruleze o previzualizare a Amintirii stocate. Există Amintiri cu mine şi Keira sărbătorind prima noapte în apartamentul pe care-l închinaserăm, şi cu mine ţinând primul cec după prima vânătoare reuşită. Apoi sunt Favoritele Partajate, Amintiri create de alţii, de care se poate bucura oricine, ca de pildă să fii Frankie Dena în timp ce cântă la Super Bowl, sau în locul unui băiat copleşit de o turmă de căţeluşi – o Amintire partajată de peste un miliard de ori.

În sfârşit, merg la cel mai preţios meniu secundar, cele mai vechi Amintiri ale mele, stocate într-o categorie de Favorite diferită. Acestea sunt clipuri vechi pe care le-am înregistrat cu un telefon, înainte să apară Neurolink, şi le-am descărcat ulterior în contul meu. Sunt cu tata. Răsfoiesc prin ele până când mă opresc la una. E cea de când am împlinit zece ani, iar mâinile tatii îmi acoperă ochii. Chiar dacă e un clip vechi şi pixelat, îmi umple câmpul vizual prin ochelari ca pe un ecran gigantic. Simt aceeaşi nerăbdare ca atunci, aceeaşi doză de bucurie când mâinile tatii mi-au descoperit ochii, ca să-mi arate un tablou pe care-l pictase, cu noi mergând printr-o lume de tuşe colorate care arată precum Central Park la asfinţit. Sar în sus, învârt tabloul şi mă urc pe un scaun să îl ridic deasupra capului. Tata îmi zâmbeşte, apoi îşi întinde braţele ca să mă ajute să sar jos. Continuă până când se încheie şi intră automat în următoarea Amintire stocată. Tata, într-o haină neagră şi o eşarfă roşu aprins, mă ghidează pe coridoarele Muzeului de Artă Modernă. Tata mă învaţă să pictez. Tata şi cu mine culegem bujori în Cartierul Florilor, în timp ce ploaia curge şiroaie. Tata

strigă la *mulţi ani*! împreună cu mine, de pe un acoperiş care dă spre Times Square.

Amintirile continuă la nesfârşit, până când nu-mi mai dau seama dacă au pornit iar de la început, şi, încet-încet, alunec într-un somn vegheat de fantome.

În vis, sunt din nou la liceu, şi revăd ce m-a făcut să am dosar penal.

Annie Pattridge era o fată neîndemânatică şi timidă, o copilă cu ochi blânzi, care nu deranja pe nimeni şi îşi mânca prânzul într-un colţ al micii biblioteci a şcolii. Uneori dădeam peste ea acolo. Nu eram tocmai prietena ei, dar eram în relaţii bune – discutaserăm de câteva ori despre pasiunea noastră comună pentru Harry Potter, Warcross, *League of Legends* şi computere. Alteori o vedeam adunându-şi cărţile de pe jos, după ce i le aruncase cineva din braţe, sau cu spatele la un dulap, în timp ce un grup de puşti îi băga gumă în păr, sau împleticindu-se afară din toaleta fetelor cu ochelarii crăpaţi.

Dar apoi, într-o zi, un băiat care lucra la un proiect de grup împreună cu Annie a reuşit să-i facă o poză la duş, chiar acasă, în dimineaţa următoare, fotografia cu Annie dezbrăcată fusese trimisă fiecărui elev din şcoală, partajată pe forumurile de teme şi online. Au urmat tachinările. Fotografia imprimată – cu toată cruzimea aferentă. Ameninţările cu moartea.

Annie s-a retras de la şcoală după o săptămână.

În aceeaşi zi, am obţinut datele fiecărui elev (şi ale câtorva dintre profesori) care partajaseră fotografia. Sistemele administrative ale şcolii? O glumă la fel de bună ca şi intrarea în orice PC cu parola *Parolă*. De acolo, am intrat în toate telefoanele lor. Am descărcat toate informaţiile lor personale: datele de pe cardurile de credit ale părinţilor, codurile numerice personale, numerele de telefon, toate e-mailurile pline de ură şi mesajele pe care i le trimiseseră anonim lui Annie şi, firește, cele mai incriminatorii – fotografiile lor private. Am avut grijă să

extrag totul despre băiatul care făcuse iniţial poza. Apoi am postat totul online, cu titlul „Troli în temniţă”[5].

Vă imaginaţi nebunia care a urmat. Elevi care plângeau, părinţi furioşi, adunare generală în şcoală, articole în ziare locale. Apoi, poliţia. Apoi, eu exmatriculată. Apoi, eu la tribunal.

Accesarea sistemelor informaţionale fără autorizaţie. Publicarea intenţionată a datelor confidenţiale. Comportament nechibzuit. Patru luni de detenţie juvenilă. Interdicţie de a mai atinge un computer timp de doi ani. O dungă roşie permanentă la dosar, dă-o-ncolo de vârstă, dată fiind natura infracţiunii.

Poate că am greşit, şi poate cândva voi privi înapoi cu regret. Nu sunt încă sigură de ce mi-am dat foc la valiză atunci. Dar, uneori, oamenii te izbesc la pământ în pauză fiindcă li se pare că ochii tăi au formă ciudată. Te lovesc deoarece cred că ai un trup vulnerabil. Sau o altă culoare a pielii. Sau un nume ciudat. Cred că nu vei riposta, că îţi vei pleca privirea şi te vei ascunde. Iar, uneori, ca să te aperi, ca să scapi, aşa şi faci.

Dar *alteori* te afli în poziţia perfectă, având arma perfectă pentru ripostă. Aşa că am lovit. Am lovit rapid, puternic, cu furie. Am lovit doar cu limbajul şoptit între circuite şi cabluri, limbajul care poate îngenunchea oamenii.

Şi, în ciuda tuturor, aş face-o din nou.

Când aterizăm, în sfârşit, sunt extenuată. Îmi pun cămaşa boţită, apoi îmi înşfac rucsacul cu puţinele lucruri pe care le deţin şi îl urmez pe însoţitorul de zbor. Ochii mei se opresc asupra scrisului în japoneză de deasupra intrărilor în terminale. Nu pricep nimic, dar nici nu am nevoie, fiindcă deasupra, în lumea virtuală, apare traducerea în engleză, bine

AŢI VENIT LA AEROPORTUL HANEDA! spune. RIDICARE BAGAJE. ZBORURI DE LEGĂTURĂ INTERNAŢIONALE.

5 Aluzie la Harry Potterşi Piatra Filozofală, (n. red.)

Un bărbat într-un costum negru mă aşteaptă la baza rampei. Spre deosebire de New York, aici îi văd numele plutind deasupra capului. Este Jiro Yamada. Îmi zâmbeşte pe sub ochelari, se înclină, apoi priveşte în spatele meu, parcă aşteptând mai multe bagaje. Când vede că nu am altceva, îmi ia rucsacul şi skateboardul şi mă salută.

Îmi ia o secundă să-mi dau seama că Jiro vorbeşte cu mine în japoneză, şi că nu contează, fiindcă textul tradus apare chiar sub chipul lui, ca o subtitrare în limba engleză.

— Bine aţi venit, domnişoară Chen! spune textul. Nu aveţi nimic de declarat la vamă. Urmaţi-mă.

Îl urmez spre o maşină care aşteaptă şi scrutez pista. Niciun jurnalist. Mă relaxez. Intru în maşină – e la fel ca cea care m-a dus la aeroport în New York – şi mă conduce spre ieşire. La fel ca înainte, setează un peisaj liniştit (de data asta, o pădure liniştită, răcoroasă) să se deruleze în afara geamurilor.

Iar mulţimea se află aici. Când ne apropiem de poarta de ieşire, o grămadă de oameni se grăbesc spre casa de bilete şi fac poze în direcţia noastră. Îi văd doar prin parbriz, dar chiar şi aşa, mă trezesc că mă las mai jos în scaun.

Jiro îşi coboară geamul puţin, ca să strige la jurnalişti să se dea la o parte. Când o fac, maşina zboară înainte, cu cauciucurile scârţâind în timp ce ne mişcăm sinuos pe strada care duce spre autostradă.

— Putem elimina peisajul de pe geamuri? îl întreb pe Jiro. N-am mai văzut niciodată Tokio.

Îmi răspunde maşina în locul lui.

— Sigur că da, domnişoară Chen.

Sigur că da, domnişoară Chen. Nu cred că mă voi obişnui vreodată. Peisajul păduros dispare încet, lăsând geamurile transparente. Mă uit cu uimire la oraşul care se apropie.

Am mai văzut Tokio la TV, online şi la nivelul Tokio Nocturn în Warcross. Mi-am dorit să fiu aici atât de mult, încât l-am şi visat.

Dar acum, chiar *sunt* aici. Şi e chiar mai bine decât mi-am imaginat.

Zgârie-nori care dispar în norii înserării. Autostrăzi înghesuite unele peste altele, înecate în farurile galbene şi roşii ale maşinilor care trec în trombă. Şine de mare viteză care urcă până la cer şi dispar sub pământ. Reclame pe ecrane înalte de optzeci de etaje. Caleidoscoape de culoare şi sunet, peste tot unde întorc privirea. Nu ştiu la ce să mă uit mai întâi. Ne apropiem de inima oraşului, iar străzile se aglomerează, până când marea de oameni care populează trotuarele face ca prin comparaţie Times Square să pară pustie. Nu-mi dau seama că am gura căscată, până când Jiro nu mă priveşte şi începe să chicotească.

— Văd deseori expresia asta, îmi spune el (sau, mai degrabă, citesc subtitrarea în engleză).

Înghit în sec, jenată că m-a surprins în ipostaza asta, şi închid gura.

— Aici este centrul?

— Tokio e prea mare să aibă un singur cartier central. Sunt două duzini de zone, fiecare cu propriile caracteristici. Acum intrăm în Shibuya. Tace, zâmbind. Ţi-aş recomanda să-ţi pui ochelarii.

Îmi pun înapoi ochelarii, lovesc braţul ca să îi fixez în modul transparent şi icnesc.

Spre deosebire de New York sau de restul Americii, Tokio pare complet reconstruit pentru realitatea virtuală. Numele clădirilor plutesc deasupra lor în nuanţe neon, iar reclame strălucitoare, animate, se desfăşoară pe laturi întregi ale zgârie-norilor. Fotomodele virtuale se află în faţa magazinelor de haine, fiecare rotindu-se ca să prezinte o mulţime de ţinute. Recunosc unul dintre modele: este un personaj din cea mai nouă versiune a jocului *Final Fantasy*, o fată cu părul albastru-deschis, care mă salută pe nume şi îmi arată geanta ei Louis Vuitton. Un buton de *Cumpără acum* pluteşte chiar deasupra ei, aşteptând să fie apăsat.

Cerul este plin de nave zburătoare virtuale şi de globuri colorate, unele afişând ştiri, altele, reclame, iar

câteva părând să aibă doar rol decorativ. Pe măsură ce înaintăm, văd texte translucide în centrul câmpului vizual, care îmi spun la câţi kilometri ne aflăm de districtul Shibuya, dar şi ce temperatură este şi care sunt prognozele meteorologice.

Străzile sunt pline de tineri îmbrăcaţi în haine elaborate. Fuste gigantice de dantelă, umbrele lucrate minuţios, ghete înalte de douăzeci şi cinci de centimetri, gene care par kilometrice, măşti care strălucesc în întuneric. Unii au nivelul de Warcross plutind deasupra capetelor, împreună cu inimi, stele şi trofee. Alţii au animale de companie virtuale care tropăie pe lângă ei, câini virtuali de un mov strălucitor sau tigri argintii care sclipesc. Alţii au tot felul de obiecte stil avatar, cum ar fi urechi de pisică virtuale sau coarne pe cap, aripi de înger enorme, păr şi ochi de toate culorile.

— Fiindcă s-a deschis sezonul oficial, îmi explică Jiro, vei vedea asta destul de frecvent.

Arată spre o persoană de pe stradă cu Nivelul 80 şi♥ 3.410.383

deasupra capului, care zâmbeşte în timp ce alţi câţiva o felicită pentru nivelul atins şi bat palma cu ea. Un şoim virtual de companie se învârte în cerc deasupra capului ei, cu coada arzând în flăcări.

— Aici, aproape orice faci înseamnă puncte câştigate pentru nivelul în Link. Dacă mergi la şcoală, dacă mergi la lucru, dacă pregăteşti cina. Şi tot aşa. Nivelul tău îţi poate aduce recompense în lumea reală, orice, de la popularitate în rândul colegilor de clasă şi un serviciu superior în restaurante, până la un avantaj în faţa altora în cazul unui interviu pentru un loc de muncă.

Dau din cap, privind cu uimire. Am auzit că multe părţi ale lumii sunt construite aşa. Ca la un semnal, o bulă transparentă apare în mijlocul câmpului vizual, cu un *ding* plăcut.

Prima dată în Tokio!

+ 350 puncte. Scor zilnic: + 350 Ai urcat un nivel!

Nivelul meu urcă de la 24 la 25. Sunt încântată.

O jumătate de oră mai târziu, întoarcem pe o stradă care urcă pe un deal şi ne oprim în faţa unui hotel aproape de vârf. Numele – Crystal Tower Hotel – şi adresa plutesc deasupra acoperişului. Poate că nu am mai fost niciodată în Tokio, însă, chiar şi aşa, îmi dau seama că suntem într-un cartier bogat, cu trotuare perfect curate şi rânduri ordonate de cireşi încă neînfloriţi. Hotelul are cel puţin douăzeci de etaje, un design zvelt şi o imagine virtuală cu peşti koi care înoată de-a lungul unei laturi.

Jiro îmi ţine rucsacul, iar eu ies din maşină. Marginile uşii glisante de sticlă se luminează când ne apropiem, iar când intrăm, doi însoţitori se înclină în direcţia noastră, de fiecare parte a uşii. Îmi plec şi eu capul, stângace.

— Bine aţi venit în Tokio, domnişoară Chen! îmi spune recepţionera, când ajungem la birou.

Deasupra capului apare numele ei: Sakura Morimoto, urmat de Recepţie şi Nivelul 39. Îşi înclină capul spre mine.

— Bună, îi răspund. Mersi!

— Domnul Tanaka a solicitat cel mai bun apartament pentru dumneavoastră. Vă rog, spune ea, întinzând o mână spre lift. Pe-aici.

O urmăm în lift, unde apasă butonul pentru etajul superior. Inima începe să-mi bată iar cu putere. Hideo a cerut personal o cameră pentru mine. Nici nu îmi mai amintesc ultima oară când am stat la un hotel adevărat. Cred că a fost atunci când tata a obţinut o invitaţie la săptămâna Modei de la New York, şi amândoi am stat într-un hotel micuţ, fiindcă eu îi atrăsesem atenţia unui vânător de modele. Dar nu fusese nici pe departe ca acesta.

Când ajungem la etajul superior, recepţionera ne ghidează spre singura uşă de pe coridor. Îmi dă un card-cheie.

— Şedere plăcută! îmi spune, zâmbind.

Apoi deschide uşa şi mă invită înăuntru.

Este un apartament tip penthouse. Intrăm într-un

spaţiu de câteva ori mai mare decât orice loc în care am trăit vreodată. Un coş cu fructe proaspete şi gustări cu aromă de ceai verde se află pe măsuţa de cafea din sticlă. Există un dormitor şi un living cu o fereastră din sticlă curbată, care se întinde de la podea la tavan şi dă spre un Tokio plin de lumini. De acolo, cu ochelarii mei cei noi, văd numele virtuale ale străzilor şi clădirilor clipind, în timp ce mă mişc prin încăpere.

Simboluri – inimi, stele, degete ridicate în semn de încurajare – se înghesuie deasupra diverselor părţi ale oraşului, scoţând în evidenţă zonele în care cei mai mulţi oameni au marcat locuri favorite, magazine sau întâlniri cu prietenii. Merg către fereastră până când pantofii mi se lovesc de sticlă, apoi privesc oraşul cu uimire. Tokio-ul din Warcross este ceva de ţinut minte, însă acesta este oraşul *real*, iar să ştiu că este real mă face să ameţesc.

O bulă transparentă apare iar:

Cazare la Crystal Tower Hotel, apartamentul penthouse 1 „150 pct. Scor zilnic: + 500 Nivelul 25 1.580 – N

— E chiar mai frumos decât mi-am imaginat, spun.

Recepţionera zâmbeşte, chiar dacă e, probabil, un lucru prostesc.

— Mulţumim, domnişoară Chen, răspunde, înclinându-se iar. Dacă aveţi nevoie de orice pe durata şederii, vă rog să mă anunţaţi şi vă voi ajuta imediat.

După ce închide uşa în urma ei, mai dau o tură prin cameră. Stomacul îmi chiorăie, parcă reacţionând şi amintindu-mi că mi-ar prinde bine o masă copioasă.

Merg spre măsuţa de cafea, deasupra căreia pluteşte opţiunea numită „cină în cameră”. Apăs pe cuvintele virtuale şi sunt dintr-odată înconjurată de feluri de mâncare. Cred că am sute de opţiuni: burgeri enormi, plini de brânză care se topeşte, farfurii de spaghete pline cu chiftele şi sos, platouri asortate de sushi, boluri aburinde de supă cu tăiţei, pui prăjit crocant cu orez, rulouri de porc pufoase şi găluşte fripte în tigaie, tocane dense de carne şi

legume, mochi, un desert moale şi catifelat, umplut cu pastă de fasole roşii… şi lista continuă.

Capul mi se învârte când decid, într-un final, să aleg pui prăjit cu găluşte. În timp ce aştept, petrec zece minute încercând să mă prind cum să folosesc toaleta şi încă zece aprinzând şi stingând luminile, doar printr-o fluturare a mâinii. Iar când îmi ajunge comanda, totul are un gust chiar mai bun decât pare. Nu am mai luat niciodată o masă la fel de gustoasă, şi nici nu îmi amintesc măcar ultima dată când am mâncat ceva nescos dintr-o cutie.

Când sunt atât de plină că nu mai pot mânca nicio îmbucătură, mă târăsc la pat şi mă arunc pe el cu un suspin mulţumit. Patul e ridicol de comod, suficient de ferm ca să mă pot scufunda uşurel în el, până când mă simt de parcă aş sta întinsă pe un nor. Salteaua din micuţul nostru apartament fusese adunată de pe trotuar şi era plină cu arcuri vechi, care scârţâiau ca naiba la fiecare mişcare. Acum, iată-mă, stând într-un penthouse vast, pe care Hideo însuşi l-a cerut pentru mine.

Starea mea de mulţumire începe să dispară şi, dintr-odată, am o senzaţie de înstrăinare. O fată ca mine n-ar trebui să se atingă de aşternuturile astea luxoase, să mănânce mâncarea asta scumpă, să doarmă în camera aceasta mai mare decât orice casă în care am locuit vreodată. Privirea mea rătăceşte într-un colţ, căutând saltelele care zac pe podea, silueta Keirei ghemuită sub o pătură pe canapea*. Îţi vine să crezi*? ar spune ea.

Aş vrea să îi răspund, ei sau oricui. Dar nu e aici. Aici nu e nimic familiar, decât eu însămi.

Mâine dimineaţă la ora 10. Îmi dau seama că nu am nimic potrivit de purtat, nici costume pentru interviu, nici pantaloni sau bluze. Voi merge la Henka Games arătând ca o copilă culeasă de pe străzi. Aşa îl voi întâlni pe cel mai celebru tânăr din lume.

Dacă Hideo îşi va da seama că a comis o greşeală imensă?

8

O pereche de blugi sfâşiaţi, cu ambii genunchi expuşi. Tricoul meu vechi favorit, cu emblema sega[6]. Aceeaşi pereche de ghete uzate pe care le port aproape în fiecare zi. O cămaşă roşie din flanel, în carouri, decolorată de atâtea spălări.

Tata ar fi oripilat.

În ciuda faptului că patul este extrem de confortabil, m-am întors pe toate părţile întreaga noapte. M-am trezit în zori, cu ochii lipiţi, dezorientată, cu capul plin de gânduri. Acum am pungi sub ochi, iar tenul mi-a văzut şi zile mai bune.

Mi-am călcat cât m-am priceput sărmana cămaşă de flanel, *de două ori*, însă gulerul încă arată boţit şi purtat. Îmi suflec cu grijă mânecile până la coate, apoi îmi bag cămaşa în pantaloni pe cât de drept posibil. În oglindă, mă prefac că e un blazer elegant. Singurul lucru care-mi place în dimineaţa asta e părul meu, care pare să coopereze. E des şi drept, iar curcubeul de culori din el străluceşte în lumina dimineţii. Dar nu am niciun fel de machiaj să acopăr cearcănele de sub ochi, şi nu am de gând să arunc cei treisprezece dolari ai mei pe creme de faţă şi fond de ten. Atât tricoul, cât şi cămaşa arată îngrozitor de vechi şi purtate, în contrast cu tot ce e nou şi strălucitor în apartament. Talpa ghetei mele stângi se desprinde vizibil. Găurile din blugi par mai mari decât îmi aminteam.

Studiourile de jocuri nu sunt tocmai renumite pentru codurile lor vestimentare stricte, însă *chiar* şi ele trebuie să aibă un fel de etichetă în privinţa întâlnirilor cu şefii cei mari.

Pentru întâlnirea cu şeful cel mare din întreaga industrie.

Un *ding* plăcut răsună în apartament, şi o lumină care clipeşte lângă capul patului mă anunţă că primesc un telefon. Apăs şi îl preiau, iar o clipă mai târziu, vocea Sakurei Morimoto îmi sună în căşti ascunse în cameră.

---

6 Companie japoneză multinaţională, producătoare de jocuri video şi componente hardware, cu sediul central în Tokio.

— Bună dimineaţa, domnişoară Chen! Prin căşti, fără nicio suprapunere virtuală, trece la engleză. Maşina dumneavoastră vă aşteaptă afară, oricând sunteţi gata.

— Sunt gata, răspund, fără a-mi veni să cred.

— Ne vedem curând.

Jiro mă aşteaptă afară, alături de aceeaşi maşină de seara trecută. Aproape că mă aştept să facă un comentariu despre hainele mele sau cel puţin să ridice o sprânceană. Dar, în loc de asta, mă salută călduros când mă apropii, apoi mă ajută să urc. Călătorim acompaniaţi de un peisaj cu floarea-soarelui şi un răsărit frumos. Costumul lui Jiro e impecabil, o combinaţie perfectă de negru cu o cămaşă albă, probabil creată de o firmă renumită. Dacă aşa arată gărzile de corp ale lui Hideo, atunci ce ar trebui să port *eu*? Trag încontinuu de mânecile cămăşii, încercând să îmi schimb ca prin magie hainele în ceva drăguţ, netezindu-le repetat.

Îmi imaginez chipul tatii, dacă m-ar vedea acum. Ar inspira adânc şi ar tresări. *Deloc potrivit*, ar spune. M-ar lua de mână şi m-ar târî după el la cel mai apropiat butic, şi la naiba cu cardul de credit.

Gândul mă face să trag şi mai tare de mâneci. Îl alung.

Maşina se opreşte, în sfârşit, în faţa unei porţi albe. Ascult, curioasă, cum garda de corp spune ceva cuiva care pare un îngrijitor al maşinii automate. Cu coada ochiului, remarc o emblemă micuţă pe o latură a porţii. *Henka Games*. Apoi, maşina se deplasează, iar noi înaintăm, parcând într-un loc aproape de aleea din faţă. Jiro înconjoară maşina ca să-mi deschidă portiera.

— Am ajuns, îmi spune, zâmbind şi făcând o plecăciune.

Mă conduce printr-o pereche de uşi glisante de sticlă. Păşim în cea mai mare sală de aşteptare pe care am văzut-o vreodată.

Lumina se revarsă în interior dintr-un vestibul cu tavan de sticlă, până acolo unde ne aflăm, în centrul unui

spaţiu deschis, decorat cu viţe-de-vie de interior impresionante. Apa curge din câteva fântâni plasate de-a lungul zidurilor. Şiruri de balcoane albe, curate, se curbează de-a lungul interioarelor clădirii. O emblemă ştanţată Henka Games acoperă unul dintre pereţii albi. Atârnând de tavan sunt steaguri colorate ale echipelor de Warcross, fiecare afişând un simbol al echipei şi marcând sezonul actual. Mă opresc o clipă să admit priveliştea. Dacă aş purta ochelari Neurolink, pun pariu că steagurile ar fi animate.

Bun venit la Henka Games!

+ 2.500 pct. Scor zilnic: + 2.500 Ai urcat un nivel!

Nivelul 26 3.180 *X*

— Pe-aici, spune garda de corp, ghidându-mă.

Ne îndreptăm spre o serie de cilindri din sticlă transparentă, unde ne aşteaptă o femeie zâmbitoare. Are o broşă de aur înfiptă în sacoul perfect călcat, în onoarea sezonului actual, şi un clipboard la subraţ. Zâmbetul i se măreşte când mă vede, deşi remarc că privirea i se opreşte scurt asupra hainelor mele. Nu spune nimic, însă eu roşesc.

— Bine ai venit, domnişoară Chen! îmi spune, plecând capul cu un gest calm.

Garda mea de corp îşi ia rămas-bun după ce mă lasă în grija ei.

— Domnul Tanaka aşteaptă să te cunoască.

Înghit în sec şi îi întorc plecăciunea. Nu va mai dori asta, odată ce va vedea în ce hal sunt.

— Şi eu, mormăi.

— Sunt câteva reguli pe care trebuie să le respecţi, continuă ea. Prima: fără fotografii în timpul întâlnirii. A doua: va trebui să semnezi un acord conform căruia nu vei dezvălui cele discutate.

Îmi înmânează formularul pe clipboard.

Fără fotografii. Fără discuţii. Nu e o surpriză.

— OK, răspund, citind cu atenţie hârtia de pe clipboard şi semnând în partea de jos.

— Şi a treia: trebuie să-ţi cer să nu-l întrebi pe domnul Tanaka nimic despre familia lui sau despre treburile lor private. Este o politică aplicată în întreaga companie, iar domnul Tanaka e foarte strict în privinţa respectării ei.

Mă uit la ea. E o cerere şi mai ciudată decât primele două, însă decid să încuviinţez.

— Fără întrebări despre familie. Am înţeles.

Uşile liftului se deschid pentru noi. Doamna îmi face semn să intru, apoi îşi încrucişează braţele la piept când începem să urcăm. Privesc cât e de mare studioul, ochii oprindu-mi-se asupra steagurilor gigantice. Clădirea asta e deosebită. Tata ar fi impresionat.

Continuăm până ajungem la etajul superior. Câţiva angajaţi trec pe lângă noi, fiecare purtând tricouri cu Warcross şi blugi. Vederea lor mă calmează. Unul dintre angajaţi priveşte în direcţia mea, părând să mă recunoască. Pare că vrea să mă oprească, apoi se înroşeşte şi decide să n-o facă. Îmi dau seama că toţi cei care lucrează aici s-au uitat la ceremonia de deschidere şi m-au văzut pătrunzând în joc. Când mă gândesc la asta, văd alţi câţiva angajaţi în sala principală, cu gâturile alungite de curiozitate în direcţia noastră.

Ne ghidează de-a lungul unui coridor deschis, până când ajungem într-un hol mai mic, unde se află o altă pereche de uşi de sticlă. Sticla e complet transparentă, aşa că pot vedea o parte de cameră prin ea, unde se află picturi murale imense cu lumi din Warcross şi o masă de conferinţe lungă. Picioarele îmi amorţesc, iar teama îmi străbate coloana. Acum, că mai sunt doar câteva clipe până la întâlnire, sunt dintr-odată cuprinsă de sentimentul că poate nu-mi doresc de fapt să fiu aici.

— Aşteaptă o clipă, te rog, îmi spune femeia, când ajungem la uşi.

Apasă cu un deget pe un panou din perete, apoi intră când uşile se deschid. De unde mă aflu, o văd plecându-se adânc şi întrebând ceva în japoneză. Tot ce pricep e

Tanaka-san şi *Chen-san*.

O voce liniştită îi răspunde de undeva din partea îndepărtată a încăperii.

Doamna revine şi deschide uşa glisantă.

— Intră. Îmi face un semn cu capul în trecere. Spor la discuţii!

Apoi pleacă, îndreptându-se înapoi spre holul pe unde am venit.

Mă trezesc stând în mijlocul unei camere cu o privelişte deosebită către Tokio. Într-un capăt al camerei, câteva persoane se relaxează pe scaune în jurul unei mese de şedinţe: două femei, una purtând o bluză şi o fustă, cealaltă, un tricou cu Warcross, un blazer şi blugi. Un tânăr cu păr auriu stă între ele, gesticulând cu mâinile în aer. Îl recunosc. Este Kenn, cel care mi-a vorbit când călătoream cu avionul. Femeile îi răspund, discutând ceva despre una dintre lumile pentru campionatul de Warcross.

Privirea mi se deplasează de la ei la ultima persoană din încăpere.

Stă pe o canapea cenuşie, netedă, chiar lângă masa de şedinţe, cu coatele sprijinite pe genunchi. Ceilalţi trei sunt întorşi inconştient spre el, aşteptând în mod clar să aibă ultimul cuvânt. E îmbrăcat într-o cămaşă albă, perfect croită, cu mânecile suflecate până la coate şi cu doi dintre nasturii de sus desfăcuţi, o pereche de pantaloni închişi la culoare şi pantofi Oxford de un stacojiu aprins. Singurul obiect legat de joc pe care-l poartă e o pereche de butoni din argint pentru manşete, care scânteiază în soare, în forma emblemei Warcross. Ochii lui sunt foarte întunecaţi, umbriţi de gene lungi. Părul lui e des, negru ca noaptea, cu excepţia unei şuviţe subţiri, argintii, dintr-o parte.

E Hideo Tanaka în carne şi oase.

După ani şi ani în care l-am admirat de la distanţă, nu sunt sigură la ce mă aşteptam. Cumva, mă uimeşte să-l văd fără un monitor sau o copertă de revistă care să-mi obstrucţioneze priveliştea, de parcă aş focaliza doar pe el pentru prima dată.

Ridică ochii spre mine.

— Domnişoara Chen, spune el, ridicându-se de pe canapea cu o mişcare graţioasă.

Apoi se apropie de mine, îşi înclină capul o dată şi îmi întinde mâna. E înalt, iar gesturile îi sunt simple şi lipsite de efort. Expresia – serioasă. Singura imperfecţiune îi sunt încheieturile, învineţite, cu cicatrice noi, ceea ce e foarte surprinzător pentru mâinile sale elegante; de parcă ar fi luat parte la o luptă. Mă trezesc holbându-mă curioasă şi reuşesc să mă opresc la timp ca să-i întind şi eu mâna. Mişcările mele sunt de bivol obosit. Chiar dacă hainele mele nu sunt atât de diferite de ale celorlalţi, mă simt murdară şi inadecvată, în comparaţie cu stilul său fără cusur.

— Bună ziua, domnule Tanaka! îi răspund, nesigură ce altceva să spun.

— Hideo, te rog.

Ah, accentul acela britanic, abia simţit! îmi strânge mâna o dată, apoi se uită în direcţia celorlalţi.

— Producătorul nostru principal pentru campionate, domnişoara Leanna Samuels.

Îmi lasă mâna ca să arate spre femeia cu bluză şi fustă. Ea îmi zâmbeşte şi îşi ajustează ochelarii.

— Încântată, domnişoară Chen!

Hideo arată spre femeia cu tricou şi blazer.

— Adjunctul meu, domnişoara Mari Nakamura, directorul nostru executiv.

Acum o recunosc. Am văzut-o anunţând o mulţime de lucruri legate de Warcross. Îşi înclină uşor capul în direcţia mea.

— Mă bucur de cunoştinţă, domnişoară Chen! îmi spune, zâmbind.

Îi răspund la salut cât de bine pot.

— Şi deja îl cunoşti pe directorul nostru artistic, încheie Hideo, înclinând capul spre Kenn. Unul dintre foştii mei colegi de la Oxford.

— Nu şi în persoană.

Kenn sare de pe scaun şi ajunge în faţa mea din câţiva paşi mari. Îmi strânge mâna cu putere. Spre deosebire de Hideo, expresia lui ar putea încălzi o încăpere iarna.

— Bine ai venit în Tokio! Ne-ai impresionat pe toţi. Se uită spre Hideo o dată, apoi zâmbetul i se lăţeşte. Nu se întâmplă în fiecare zi ca el să pună pe cineva să traverseze o jumătate de lume pentru un interviu.

Hideo ridică o sprânceană spre prietenul său.

— Te-am adus *pe tine* aşa, ca să te alături companiei.

Kenn râde.

— Asta a fost cu ani în urmă. Cum spuneam, nu se întâmplă în fiecare zi.

Zâmbetul i se îndreaptă din nou spre mine.

— Mersi, hotărăsc să spun, cu capul învârtindu-mi-se după ce am salutat patru creatori legendari în zece secunde.

Mari, directorul executiv, se întoarce spre Hideo şi îl întreabă ceva în japoneză.

— Continuaţi fără mine, îi răspunde Hideo, în engleză.

Ochii i se opresc din nou asupra mea. Îmi dau seama că nu a zâmbit deloc de când am intrat. Poate chiar sunt prea prost îmbrăcată pentru el.

— Domnişoara Chen şi cu mine vom avea o discuţie.

O *discuţie. Între patru ochi*. Simt că îmi iau foc obrajii. Hideo nu pare însă să remarce, şi în schimb îmi face semn să îl urmez afară din încăpere. În spatele nostru, ceilalţi îşi reiau conversaţia. Doar Kenn se uită în ochii mei când privesc peste umăr în direcţia lor.

— Nu vrea să fie intimidant! strigă el vesel când se închide uşa.

— Aşadar, spune Hideo, în timp ce ne îndreptăm pe hol spre vestibulul principal, eşti pentru prima dată în Japonia, nu?

— Îmi place, încuviinţez.

De ce tot ce spun sună deodată atât de prostesc?

Din ce în ce mai mulţi angajaţi încetinesc ca să ne privească trecând.

— Mulţumesc c-ai venit până aici, spune el.

— *Eu* îţi mulţumesc, răspund. Ţi-am urmărit cariera încă de la început, când ai ajuns în top. E o imensă onoare.

Hideo face un semn dezinteresat din cap şi îmi dau seama c-o fi sătul să tot audă asta de la oricine.

— Îmi cer scuze că ţi-am întrerupt săptămâna, dar sper c-a fost o călătorie plăcută.

Pe bune?

— Plăcută e puţin spus, răspund eu. Mulţumesc, domnule Tanaka… Hideo, pentru că mi-ai plătit datoriile. Nu era necesar.

Hideo dă din mână cu nonşalanţă.

— Nu-mi mulţumi. Să zicem că e un mic avans. Sincer, sunt surprins că erai datoare cuiva. Cu siguranţă vreo companie din domeniu ţi-a remarcat abilităţile până acum.

Simt o înţepătură de iritare când Hideo alungă atât de uşor ideea datoriilor mele. Bănuiesc că şase mii de dolari – pentru mine, un munte de necucerit – nu merită nicio urmă de îndoială când eşti miliardar.

— Am dosar, îi spun, încercând să nu par iritată. Dosar *penal*, adică. Nu e nimic serios, dar nu mi s-a permis să mă ating de un computer timp de doi ani.

Decid să nu pomenesc de moartea tatii şi de timpul petrecut la adăpostul pentru copii.

Spre surprinderea mea, Hideo nu insistă.

— Am angajat suficienţi hackeri ca să recunosc unul bun când îl văd. Ai fi fost descoperită, mai devreme sau mai târziu. Se uită lung la mine. Acum, eşti aici.

Mă conduce după un colţ şi spre o altă pereche de uşi glisante. Intrăm într-un birou gol. Ferestrele sunt de la tavan la podea. O pictură murală colorată se află într-un colţ – un amestec de niveluri de joc stilizate. În alt colţ se află nişte canapele netede. Uşile se închid după noi, şi suntem singuri.

Hideo se întoarce spre mine.

— Ştiu că ţi-ai văzut numele peste tot Online, spune el, dar ai idee de ce eşti aici?

Din greşeală? Dar, în schimb, răspund:

— În timpul zborului, domnul Edon a spus că urmează să fiu introdusă în Wardraft.

Hideo încuviinţează.

— Aşa este, doar dacă nu-ţi doreşti asta.

— Înseamnă că vrei să concurez în campionatul de Warcross de anul acesta?

— Da.

Inspir adânc. Să aud asta de la Hideo în persoană, de la creatorul Warcross, face ca totul să devină, în sfârşit, real.

— De ce? întreb. Adică, sunt o jucătoare decentă, însă nu sunt în clasamentele internaţionale. Vrei să mă introduci în joc pentru audienţă? Ca pe o capcană de marketing?

— Ai idee ce-ai făcut de fapt când ai sărit drept în mijlocul jocului de deschidere?

— Am distrus cel mai important joc al anului? mă aventurez eu.

— Ai reuşit să treci printr-un scut care nu a fost spart aproape niciodată.

— Îmi pare rău. N-am mai încercat niciodată trucul acela.

— Credeam c-a fost un accident.

Îi întâlnesc privirea pătrunzătoare. Acum mă tachinează pentru scuzele patetice din timpul primului apel telefonic.

— N-am mai încercat niciodată *accidental* trucul acela, reformulez.

— Nu îţi spun asta fiindcă sunt supărat c-ai reuşit. Ridică o sprânceană spre mine. Deşi aş prefera să n-o mai faci. Îţi spun asta fiindcă am nevoie de ajutorul tău.

Ceva din cuvintele lui de mai devreme îmi trezeşte interesul.

— Ai spus că scutul de securitate n-a mai fost spart *aproape* niciodată. Cine a mai intrat?

Hideo merge spre canapele, se aşază şi se lasă pe spate. Îmi face semn să mă aşez şi eu vizavi.

— De aceea am nevoie de ajutorul tău.

Într-o secundă, înţeleg.

— Încerci să prinzi pe cineva. Şi cea mai bună modalitate este să mă introduci în jocurile de anul acesta.

Hideo îşi înclină capul spre mine.

— Am auzit că eşti vânător de recompense.

— Da, răspund. Prind jucători de Warcross care au datorii mari la pariuri şi pe oricine de care poliţia nu are timp să se ocupe.

— Deci trebuie să fii familiarizată cu zona gri care a apărut de când am lansat pe piaţă ochelarii.

— Fireşte.

O zonă gri înfloritoare a existat întotdeauna dincolo de internet. Este partea nevăzută a lumii Online, pe care niciun motor de căutare nu ţi-o arată. Nu poţi intra decât dacă ştii ce faci. Reţeaua întunecată este cea în care se adună hackerii, sunt traficate droguri, se vând servicii sexuale şi se angajează asasini. Popularitatea i-a crescută odată cu răspândirea jocului Warcross şi a ochelarilor Neurolink. Aceeaşi zonă gri există acum în realitatea virtuală, doar că se numeşte Lumea întunecată – un loc virtual periculos, unde mă avânt adesea în căutarea infractorilor cărora le place să stea acolo.

— Te simţi confortabil acolo? întreabă Hideo, privindu-mă.

Mă zbârlesc de atâta condescendenţă.

— Dacă nu m-aş simţi, n-aş fi de mare folos în prinderea unui hacker, nu?

Hideo nu reacţionează la sarcasm.

— Vei fi unul dintre cei câţiva vânători de recompense pe care-i angajez pentru asta.

Se întinde spre măsuţa pentru cafea care ne separă şi ridică o cutiuţă care se află pe un teanc de reviste de

jocuri. Mi-o întinde.

— Asta e pentru tine. Şi ceilalţi vor primi câte una.

Alţi vânători de recompense. La fel ca în cazul vânătorilor trecute, voi concura cu alţii. Ezit, apoi iau cutia. E uşoară ca aerul. Mă uit la el înainte să o deschid. În interior se află un recipient mic, de plastic, cu două compartimente rotunde. Deschid unul dintre ele.

— Lentile de contact, spun, privind la un disc transparent care pluteşte în lichid.

— Versiuni beta. Le vom lansa public mai târziu, săptămâna aceasta.

Mă uit la el, nerăbdătoare.

— Următoarea generaţie de ochelari Neurolink?

Buzele i se răsucesc într-o sugestie de zâmbet, primul pe care-l remarc.

— Da.

Privesc din nou în jos. Arată ca nişte lentile de contact obişnuite, doar că, pe margini, cu caractere minuscule, transparente, sunt cuvintele *Henka Games*. Tot ce e nevoie ca să le identifice drept diferite de o pereche de lentile obişnuite. Când mă mişc puţin, lentilele scânteiază în lumină, sugerând că suprafaţa le este, probabil, învelită într-o reţea fină de circuite microscopice. Pentru o clipă, uit de iritarea cauzată de răspunsurile lui Hideo. În loc de asta, simt că mă întorc la adăpostul pentru copii, ascultând radioul şi aflând pentru prima dată despre invenţia lui cutremurătoare.

— Cum… încep să spun, iar fascinaţia mă face să am o voce spartă. Cum ai făcut asta? Cum le alimentezi? Nu e ca şi cum le-ai putea pune în priză.

— Corpul uman produce minimum o sută de waţi de electricitate zilnic, spune el. Un telefon inteligent mediu foloseşte doar între doi şi şapte waţi la o încărcare. Lentilele au nevoie de mai puţin de unul.

Mă uit atent la el.

— Vrei să spui că pot fi încărcate doar de electricitatea din corpul meu?

Încuviinţează.

— Lentilele lasă în urmă un strat fără efecte nocive pe suprafaţa ochiului, gros de doar un atom. Acesta se comportă ca un conductor între lentile şi corp.

— Folosirea corpului ca încărcător, spun.

Se făcuseră suficiente filme despre asta, şi totuşi, iată-mă privind realitatea în mâinile mele.

— Am crezut că e doar un mit ştiinţifico-fantastic.

— Totul e un mit până când cineva îl transformă în realitate, spune Hideo.

Are acum o intensitate aparte în priviri, o strălucire care îi luminează întregul chip. Îmi amintesc că am văzut-o prima dată când l-am urmărit la TV, şi o recunosc acum. *Acesta* e Hideo, cel care mă captivează.

Face semn către o uşă din capătul îndepărtat al biroului.

— Încearcă-le.

Iau lentilele şi mă îndrept spre uşă, care se deschide spre o baie privată. Acolo, mă spăl pe mâini şi iau o lentilă. Îmi ia cam zece încercări, dar în sfârşit reuşesc să mi le pun pe ambele, ştergându-mi câteva lacrimi. Sunt reci ca gheaţa.

Când mă întorc pe canapea, studiez încăperea. La prima vedere, totul pare la fel. Dar apoi îmi dau seama că pictura murală în culori vii din spatele lui Hideo se mişcă, de parcă ar fi căpătat viaţă, iar culorile se amestecă şi îşi schimbă locul într-un afişaj spectaculos.

Privirea continuă să îmi rătăcească. Remarc tot mai multe lucruri. Straturi de realitate virtuală, eliberate de limitele ochelarilor. Un joc mai vechi de Warcross e în desfăşurare pe un alt perete al camerei, acoperindu-l de sus până jos. Tavanul nu mai e tavan. În locul lui, văd o noapte de un albastru întunecat şi o fâşie scânteietoare de Cale Lactee. Planetele – Marte, Jupiter şi Saturn – sunt mărite, iar culorile le sunt exagerate. Atârnă asemenea unor globuri pe cer. În cameră, obiectele au etichete deasupra. Ficus în ghiveci pluteşte deasupra unei plante

verzi, alături de cuvintele Apă + 1, arătând că aş câştiga un punct dacă aş uda-o. Canapea pluteşte deasupra canapelelor noastre, iar Hideo Tanaka Nivelul oo pluteşte deasupra lui Hideo, iar eu am, probabil, Emika Chen Nivelul 26 deasupra propriului cap.

În centrul câmpului vizual apar câteva cuvinte translucide.

Joacă Warcross

Hideo se ridică şi vine să se aşeze lângă mine. Acum remarc că şi el poartă lentile. Prin ale mele, văd un strat de culori subţire şi lucios pe pupilele lui.

— Hai să jucăm o sesiune de Warcross, îmi spune. Un buton apare între noi. Şi îţi voi arăta pe cine urmăresc.

Inspir adânc şi mă uit lung la buton. Lentilele îmi detectează privirea fixă, iar lumea reală din jurul nostru, biroul, canapeaua, pereţii, se întunecă şi dispar.

Când lumea reapare, suntem amândoi într-un spaţiu steril, alb, cu pereţi care se întind la infinit. O recunosc drept una dintre lumile de începători din Warcross: Nivelul Pensula-de-Vopsea. Dacă îţi întinzi mâinile şi atingi pereţii albi, pe suprafeţe apar dungi de vopsea în culorile curcubeului. Îmi îndoi degetele de la picioare şi îmi imaginez că merg, iar cu ajutorul acestor îndemnuri, avatarul meu începe să se mişte. Mergând, îmi trec absentă o mână de-a lungul unuia dintre pereţi, privind cum degetele mele lasă în urmă culori.

Hideo ne conduce într-un colţ al lumii, unde se opreşte. Îmi relaxez degetele de la picioare şi mă opresc şi eu. Mă priveşte.

— Aceasta e prima lume în care mi-am dat seama că e ceva în neregulă, îmi explică el.

Îşi trece o mână de-a lungul peretelui, lăsând urme de un verde aprins şi auriu. Apoi îşi vâră degetele în suprafaţă şi împinge.

Peretele se deschide, ascultând de atingerea lui.

În spatele peretelui se află o lume de linii întunecate şi dungi de lumină, împărţite în modele detaliate. Codul

care conduce lumea. Văd o bucată de API[7] folosit în joc. Hideo păşeşte în interiorul zidului, apoi îmi face semn să mă alătur. Ezit doar o secundă înainte să părăsesc lumea mânjită de vopsea a pereţilor albi şi să intru în amalgamul întunecat de linii.

Acolo, dungile de lumină aruncă o umbră de un albastru slab pe pielea mea. Tresar de încântare când văd asta şi scrutez coloanele, analizând şi absorbind cât de mult pot. Hideo mai merge puţin, apoi se opreşte în faţa unui segment de cod.

Instinctele mi se activează, iar ochii mi se relaxează, înregistrând întregul tablou al codului din faţa mea. Identific problema de îndată. E subtilă, uşor de trecut cu vederea de cineva fără experienţă în analiza cadrului de funcţionare al Neuro-Link, dar e acolo, o secţiune care pare greşită, cu liniile amestecate într-un fel care nu se potriveşte în modelul din jur, o secţiune nelalocul său în restul de haos organizat.

Hideo aprobă când îşi dă seama că am remarcat-o. Se apropie de partea amestecată.

— Ai văzut ce-a făcut?

Nu-mi arată doar ce s-a întâmplat. Mă testează.

— A fost reconectat, răspund automat, cu ochii parcurgând codul. Să raporteze date.

Hideo încuviinţează, apoi se întinde spre porţiunea stricată şi o atinge. Înainte să revină la locul ei, cuminte şi ordonată, clipeşte.

— Am reuşit s-o peticim. Îţi arăt doar o amintire acum arăta înainte s-o găsim prima dată. Dar persoana nu a lăsat nicio urmă, şi de atunci a devenit şi mai pricepută în a-şi ascunde prezenţa. Am început s-o numim Zero, fiindcă aceasta este valoarea implicită în dosarul de acces. E singurul indiciu pe care ni-l lasă. Mă priveşte. Sunt impresionat că te-ai prins.

Crede *că eu* sunt Zero? îl privesc cu atenţie. Oare m-

7 Application Programming Interface - set de definiţii pentru programarea de aplicaţii şi software.

a adus tot drumul până aici, m-a întrebat atâtea lucruri – *E prima oară când vii în Japonia*? *Ai idee ce-ai făcut*? – doar ca să vadă dacă sunt suspectul lui principal?

Mă uit urât la el.

— În cazul în care voiai să ştii dacă sunt sau nu Zero, m-ai fi putut întreba.

Hideo se uită sceptic la mine.

— Şi ai fi recunoscut?

— Ţi-aş fi apreciat metoda directă, preferabilă jocului ăstuia de-a şoarecele şi pisica pe care-l joci cu mine.

Privirea lui Hideo pare capabilă să-mi pătrundă direct în suflet.

— Ai pătruns în meciul de deschidere a sezonului. Ar trebui să-mi cer scuze fiindcă te bănuiesc?

Deschid gura şi o închid la loc.

— E drept, recunosc. Dar n-am făcut eu *asta*.

Priveşte cu răceală într-o parte.

— Ştiu. Nu te-am adus aici pentru o mărturisire.

Scot fum pe nări în tăcere.

Lumea din jurul nostru se schimbă brusc. Suntem scoşi atât din cod, cât şi de la Nivelul Pensula-de-Vopsea. Acum ne aflăm pe o insulă plutitoare, înconjurată de alte sute de insule plutitoare, deasupra unei lagune superbe. Aceasta a fost lumea care s-a folosit în ceremonia de deschidere în care am pătruns cu forţa.

Hideo trage lumea de parcă ar ţese-o între degete, şi aceasta se grăbeşte pe lângă noi. Înghit cu greutate. Versiunea la care e conectat contul lui este, evident, diferită de a mea, permiţându-i abilităţi de joc pe care eu nu le am. E ciudat să mă aflu în joc cu propriul lui creator şi să-l văd jucându-l ca zeul suprem. Într-un final, Hideo ne opreşte pe o porţiune a stâncilor. Împinge şi, din nou, intrăm într-un spaţiu din linii şi lumină.

De data asta, secţiunea încurcată e mult mai dificil de găsit, îmi las concentrarea să devină neclară şi subconştientul să iasă la suprafaţă, căutând breşa din model. Îmi ia câteva minute să îmi dau seama, dar, în final,

văd porţiunea de cod nepotrivită.

— Aici, spun. Aceeaşi poveste. Oricine o fi Zero ăsta, şi-a setat nivelul să-i raporteze date despre fiecare membru al publicului care priveşte jocul. Revelaţia mă face să mă cutremur. Mă uit mai îndeaproape. Stai. Mai este ceva aici. Aproape că a dezafectat nivelul, nu-i aşa? în punctul ăsta… şi-a dat seama că era slab codul.

Când Hideo nu răspunde imediat, mă uit la el şi îl surprind studiindu-mă.

— Ce e? întreb.

— Cum ţi-ai dat seama?

— Despre codul modificat? Ridic din umeri. Păi… l-am remarcat.

— Nu cred că înţelegi. Îşi pune mâinile în buzunare. Le-a luat celor mai buni ingineri ai mei o săptămână să facă ce ai reuşit tu acum.

— Atunci, poate e cazul să angajezi ingineri mai buni.

Nu par să-mi pot controla replicile în preajma lui Hideo. Purtarea lui calculată probabil că mă enervează la culme. Dar el preferă doar să mă privească, gânditor.

— Şi cum ai rezolva problema?

Atenţia mea se îndreaptă spre codul compromis.

— Tata m-a învăţat cum să privesc totul ca pe un întreg, murmur, trecându-mi mâna peste text. Nu trebuie să analizezi fiecare detaliu. Trebuie doar să vezi modelul în ansamblu, ca să găseşti punctul slab.

Întind mâna şi apuc codul, trag un bloc enorm spre mine şi îl şterg. Apoi îl înlocuiesc cu o singură linie eficientă. Restul se rearanjează la loc în jurul ei.

— Uite, spun, punându-mi mâinile în şold. Acum e mai bine.

Când mă uit la el, îmi analizează modificarea fără niciun cuvânt. Poate că i-am trecut testul.

— Decent, spune, după un moment.

Decent. *Decent*? Mă încrunt şi mai tare.

— De ce ar fi cineva interesat să adune datele şi să intervină în jocuri? întreb eu.

— Am la fel de multe idei ca şi tine.

— Ţi-e teamă că va sabota din nou jocurile.

— Mi-e teamă că face un lucru mult mai nociv. Refuz să opresc jocurile doar ca să mă plec în faţa ameninţării unui hacker, însă siguranţa publicului nostru nu e ceva cu care să mă joc.

Hideo priveşte într-o parte. Lumea dispare din nou şi, dintr-odată, ne aflăm iar în biroul lui. Tresar la schimbarea bruscă. Va dura o vreme până să mă obişnuiesc cu lentilele de contact.

— Ţinând cont de statutul tău actual de celebritate, ne-am gândit c-ar fi cel mai bine să te ascundem cât mai pe faţă şi să te integrăm într-o echipă. Asta îţi va permite să fii aproape fizic de ceilalţi jucători.

— De ce ai vrea asta?

— Fiindcă natura atacurilor mă face să cred că Zero este unul dintre ei.

Unul dintre jucătorii profesionişti. Numele lor îmi trec rapid prin minte.

— Şi pentru ce concurăm eu şi ceilalţi vânători? Care e recompensa?

— Fiecare dintre voi vă vedea suma premiului în aşteptare în contul său bancar. Hideo se apleacă în faţă şi îşi sprijină coatele pe genunchi. Se uită la mine cu subînţeles. Dacă decizi că vrei să refuzi ocazia, că e mai mult decât ai vrea să te implici, îţi voi oferi un zbor privat înapoi la New York. Poţi considera că a fost o scurtă vacanţă, înainte să revii la viaţa anterioară. Te voi plăti oricum pentru participare şi fiindcă ai găsit o problemă majoră în joc. Aşa că gândeşte-te bine.

O *sumă pentru participare*. De parcă Hideo mi-ar oferi bani din milă, o cale uşoară de scăpare dacă nu mă simt în stare să răspund provocării unei recompense. Îmi imaginez cum ar fi să mă întorc la New York, la viaţa mea anterioară, în timp ce alţi vânători îl prind pe Zero. Mă străbate un fior la ideea c-aş putea rezolva problema, posibil cel mai interesant puzzle pe care voi avea şansa să-l

rezolv. *De data asta o să câştig*.

— M-am gândit deja, spun. Mă bag.

Hideo aprobă.

— Instrucţiunile pentru Wardraft vor sosi curând, la fel ca şi o invitaţie la o petrecere pentru jocul de deschidere. Între timp, fă o listă cu toate lucrurile care crezi că ţi-ar fi necesare. Coduri de acces, conturi, ştii tu.

Se ridică.

— Întinde mâna.

Îl privesc bănuitoare, apoi întind mâna. O ia şi o întoarce cu palma în sus.

Îşi ţine propria mână la doi centimetri de palma mea, până când un dreptunghi negru, asemănător cu un card de credit, apare pe pielea mea. Apoi îmi apasă cu un deget palma şi semnează pe ea. Senzaţia pielii sale mişcându-se pe a mea mă face să-mi ţin respiraţia. Cardul de credit virtual străluceşte într-o nuanţă de albastru pentru o clipă, autorizându-i semnătura, apoi dispare.

— Cu asta poţi să-ţi cumperi tot ce ai nevoie cât timp rămâi, îmi spune. Fără limite, fără întrebări. Foloseşte-ţi palma de fiecare dată când trebuie să cumperi ceva, iar cheltuielile vor fi suportate direct. Anuleaz-o semnându-ţi propriul nume în palmă. Mă priveşte în ochi. Şi fii discretă. Aş prefera să nu fac cunoscută publicului vânătoarea.

Ce n-aş fi dat, în săptămânile cele mai dificile, să am un cârd ca ăsta! îmi retrag mâna, cu semnătura lui părând să-mi ardă încă palma.

— Fireşte.

Hideo îmi întinde mâna. Expresia lui e din nou serioasă.

— Atunci aştept cu interes următoarea noastră întâlnire, spune, fără să dea de înţeles, prin tonul vocii, că ar fi adevărat.

Ochii mei se îndreaptă iar spre încheieturile lui învineţite, înainte să îi strâng mâna.

Urmează un amalgam de momente. Hideo se întoarce în sala de şedinţe fără să mă privească. Eu sunt însoţită în

sala principală, unde mai semnez nişte documente înainte să ies. Maşina mă aşteaptă. După ce mă aşez în interior, expir adânc. Inima încă îmi bate cu putere în piept, iar mâinile îmi tremură după întâlnire. Doar după ce las studioul în urmă, îmi scot telefonul din buzunar şi mă autentific în contul bancar. În dimineaţa asta aveam treisprezece dolari. Cu ce sumă mă tentează Hideo?

Într-un final, pagina contului mi se încarcă pe ecran. Mă uit la ea în tăcere, uimită.

Depunere în aşteptare: 10.000.000 $

9

Trebuie să reîncarc ecranul de câteva ori înainte să-mi pot crede ochilor. Nu se modifică. Zece milioane.

O recompensă de zece milioane de dolari.

Hideo e nebun.

Cea mai mare recompensă pe care am văzut-o vreodată era de cinci sute de mii de dolari. Numărul ăsta e în afara limitelor. Treaba asta o fi presupunând mai mult decât lasă Hideo să transpară, fiindcă nu poate fi doar prinderea unui hacker care încearcă să distrugă jocul, chiar dacă jocul e un campionat mondial.

Dar dacă e mai periculos decât credeam?

Clatin din cap. Warcross este munca de-o viaţă a lui Hideo. Pasiunea lui. Îmi amintesc grăuntele de intensitate pe care l-am văzut în ochii lui când mi-a arătat lentilele de contact. Am nişte abilităţi care îl atrag: vânez infractori, sparg coduri, sunt fană Warcross şi sunt familiarizată cu mecanismele interne ale jocului.

Poate că pur şi simplu i-a fost dificil să găsească vânători adecvaţi.

Gândurile îmi revin la întâlnirea noastră. Hideo cel perfect, pe care l-am construit din ani de documentare şi articole, nu seamănă cu cel pe care l-am cunoscut: condescendent, lipsit de veselie, rece – realitatea unei figuri mitice pe care mi-am creat-o în minte. *Nu vrea să te intimideze*, insistase Kenn. Dar pereţii ridicaţi de Hideo rămân acolo, făcându-i politeţea insultătoare, iar intenţiile,

vagi. Poate că face parte din ideea de a fi atât de scârbos de bogat, încât nu ai nevoie să te deschizi faţă de nimeni.

Sau poate că pur şi simplu nu mă place. Mă înfoi la gândul ăsta. Bine. Nici mie nu-mi place, mai deloc.

În plus, nu trebuie să-mi placă un client ca să lucrez pentru el. Cu siguranţă nu mi-a plăcut să lucrez pentru poliţie. Tot ce trebuie să fac este să-l ţin la curent cu progresul şi să-l prind pe Zero înaintea tuturor. Tot ce trebuie să fac e să obţin recompensa.

Zece milioane de dolari. Mă gândesc la tata, care stătea treaz până târziu în noapte, crezând că m-am culcat, şi se uita la un teanc infinit de facturi neplătite. Mă gândesc la felul în care se uita la ecranul luminos, punând încă un pariu cu bani pe care nu-i avea, sperând că *de data asta* cu siguranţă va lua potul cel mare.

Zece milioane de dolari. Aş putea *eu* să câştig potul cel mare. N-ar trebui să-mi mai fac griji vreodată. Aş fi în siguranţă pentru toată viaţa. Dacă aş câştiga recompensa, totul s-ar schimba *pentru totdeauna*.

Un mesaj îmi apare pe ecran, chiar când ajungem la hotel. E de la Kenn.

Domnişoara Chen! Nu ştiu ce i-ai spus acolo, dar… felicitările mele!

Felicitări? Pentru ce?

Ar trebui să ştii ci Hideo nu a angajat niciodată pe nimeni atât de repede.

Serios? Am crezut că-l enervez.

Toţi cred asta. Nu-I lua în seamă. Caută cadoul de la intrare. Hideo ţi l-a trimis în secunda când ai părăsit biroul.

După întâlnirea noastră, îmi vine greu să cred ce scrie Kenn.

Mersi!

Bun venit în echipă!

Când Jiro mă lasă la hotel, iar eu urc la apartament, cadoul – o cutie frumoasă, făcută din piele întoarsă – e deja pe biroul meu. Alături se află un plic lucios, cu blazonul

Warcross ştanţat în auriu. Mă uit la el o vreme, apoi mă aplec să deschid cutia.

E un skateboard electric nou-nouţ, ediţie limitată, neted şi uşor, imprimat cu alb şi negru. Îi testez greutatea în mâini, venindu-mi greu să cred, şi apoi îl arunc pe jos şi sar pe el. Îmi răspunde ca într-un vis.

Gărzile de corp ale lui Hideo i-au spus despre skateboardul meu vechi şi ponosit. Placa asta valorează cu uşurinţă cincisprezece mii de dolari. Am mai văzut-o în cataloage şi am avut fantezii despre cum aş merge pe ea.

Citesc nota inclusă în cutie.

Pefithu, tiM. Mo viJUtn, WahÂKa-l.

m.

În secunda asta mă interoghează. În următoarea, îmi trimite daruri. Ochii îmi fug de la notă la plicul de lângă cutie. Acum doar câteva zile, stăteam în faţa apartamentului meu, privind cu disperare o notă de evacuare de culoare galben-aprins. Acum, mă întind după plic, îl rup şi scot din el o notă groasă şi grea, de culoare neagră, pe care scrie cu auriu:

<Domnişoara Urnita Chen este invitată oficialsă participe [a Wardraft ca Jucător Surpriză pe 3 martie

M-am uitat la Wardraft în fiecare an. De fiecare dată are loc la Tokyo Dôme, la o săptămână după ceremonia de deschidere, pe un stadion plin ochi de cincizeci de mii de fani care urlă, cu toate privirile aţintite asupra jucătorilor surpriză care stau în primele rânduri ale stadionului, înconjurând arena. Una câte una, cele şaisprezece echipe oficiale de Warcross îşi aleg preferaţii dintre ei.

Fanii Warcross ştiu cei mai mulţi jucători surpriză pe de rost, fiindcă aceştia tind să fie printre cei mai bine clasaţi jucători din lume, cei care ajung în top în mod constant şi au milioane de urmăritori. Anul trecut, alegerea numărul unu a fost Ana Carolina Santos, din Brazilia. Cu un an înainte, Penn Wachowski, din Polonia, care joacă acum pentru echipa Vânătorii-de-furtuni. Şi cu încă un an înainte a fost Ki-woon „Kento” Park, din Coreea

de Sud, care acum joacă pentru echipa Andromeda.

Totuşi, sunt obişnuită să privesc nebunia de acasă, cu ochelarii pe nas. De data aceasta, eu voi sta în primul rând din Tokyo Dôme.

Mâinile îmi tremură acum, când maşina trece pe străzile din preajma domului. Ochii îmi rămân fixaţi pe peisajul de afară. Dacă Times Square păruse înnebunită după Warcross, nici nu se compară cu Tokio. Prin lentilele de contact, văd întreaga intersecţie principală din Shibuya iluminată de ecrane plutitoare, care permută fotografiile fiecărui jucător surpriză şi arată videodipuri de la recrutările anterioare. Mii de fani care urlă se înghesuie pe străzi. Maşina trece printr-o porţiune specială, blocată, unde o echipă de poliţie ne ghidează. Când trecem, lumea de pe trotuare face semne cu mâna spre maşini, cu chipurile aprinse de emoţie. Nu pot vedea prin geamurile fumurii, însă ştiu că este singura rută adoptată pentru escortarea jucătorilor la dom.

Deasupra capului meu apare fotografia mea, acoperind o latură întreagă a unui zgârie-nori. E o poză veche, de când eram în anul doi de liceu – ultimul petrecut acolo, înainte să fiu exmatriculată. Arăt serioasă, cu părul drept, în cel puţin o duzină de culori diferite, şi pielea e atât de palidă, că pare cenuşie. Titlurile despre mine împânzesc totul.

ŞTIRE DE ULTIMĂ ORĂ:

Emika Chen nominalizată la Wardraft

De la hacker fără un ban în buzunar la jucător surpriză! *Detalii în numărul de săptămâna aceasta*

ACŢIUNILE HENKA GAMES ÎN CREŞTERE DUPĂ INCLUDEREA EMIKĂ1 CHEN

Să-mi văd faţa acoperind optzeci de etaje e suficient să mă ia cu ameţeală. Mă oblig să-mi întorc privirea de la nebunia de afară şi îmi apăs mâinile tremurânde în poală.

Gândeşte-te la cele zece milioane, îmi spun. Privesc afară şi văd un nou anunţ transformându-se într-o fotografie cu

DJ Ren, care poartă căştile lui uriaşe şi e aplecat peste echipamentul de DJ. Deodată, îmi dau seama că ceilalţi doi vânători de recompense, oricine ar fi, o să mă urmărească la Wardrafi, ca să mă investigheze. Oare sunt şi ei jucători surpriză?

Când ajungem în secţiunea împrejmuită a Tokyo Dôme, aproape că mi-am calmat fluturii care începuseră o revoltă în stomacul meu. Ca prin ceaţă, văd oameni în costum care-mi deschid portiera, mă ajută să ies şi mă îndreaptă spre covorul roşu care duce spre zona răcoroasă din spatele stadionului. *Gândeşte-te la lucruri faine*, îmi spun. Ghizii mei mă conduc într-un coridor strâmt, cu un tavan care se ridică tot mai sus. Zgomotul a cincizeci de mii de ţipete se apropie. Apoi, când intru în spaţiul principal, devine asurzitor.

Stadionul este scăldat într-o lumină albastră, palidă. Zeci de reflectoare colorate mătură spaţiul. Tribunele sunt pline până la refuz cu spectatori, care flutură afişe făcute acasă cu favoriţii lor. Toţi s-au adunat aici ca să-i vadă în carne şi oase pe jucătorii surpriză. Cu lentilele puse, văd ecrane holografice imense pe marginea arenei centrale. Pe fiecare dintre ele sunt difuzate materiale filmate cu jucătorii surpriză în acţiune în timpul unora dintre cele mai bune mişcări ale lor din joc. Jucătorii par să sară direct din ecrane, ca siluete imense, tridimensionale, şi de fiecare dată când execută o mişcare bună, mulţimea urlă din rărunchi.

O bulă îmi apare în faţa ochilor. Nivelul meu creşte cu doi.

Participant oficial la Wardraft! Felicitări!

+ 20.000 puncte. Scor zilnic: + 20.000 Ai urcat un nivel! Eşti tare!

Nivelul 28 30.180 41 Ai câştigat o comoară!

Rândurile din faţă ale stadionului sunt pe jumătate pline cu jucători surpriză. Ghizii mă îndreaptă spre un rând, iar eu scrutez mulţimea din jurul meu, încercând să potrivesc oamenii cu personajele Warcross. Ochii mei

înregistrează câteva feţe. Abeni Lea, din Kenya. E în top cincizeci mondial. Apoi, Ivo Erikkson, din Suedia. Hazan Demir, o fată din Turcia. Înghit, întrebându-mă dacă ar suna prostesc să le cer un autograf.

E vremea să mă pun pe treabă, îmi spun. Încet, fac un gest în sus cu două degete şi îmi ridic scuturile, apoi caut sistemul de securitate care protejează domul. Hideo mi-a dat un ID special cu care să trec de toate, oferindu-mi acces la informaţiile de bază pe care le stochează Henka Games despre fiecare utilizator, însă folosirea ID-ului îi permite lui Hideo să mă urmărească şi pe mine mai uşor, ceea ce m-ar putea expune la un atac din partea lui Zero sau al unui alt vânător de recompense. Aşa că, în loc de asta, mi-am editat accesul, ca să mă păstrez anonimă. Mă va ajuta să lucrez mai bine. Dacă Hideo are ceva împotrivă, va trebui să mi se plângă mai târziu.

Curând, numere şi litere apar în locuri aleatorii în jurul domului, iluminând zonele în care codul generează bucăţi de realitate virtuală peste scena reală. O suprapunere a schiţei stadionului pluteşte deasupra tuturor. Cel mai important este că dispun de datele de bază ale tuturor celor din arenă, reprezentate de cifre mititele deasupra capetelor lor, atât de multe, încât par să se conglomereze.

În sfârşit, ajung la locul meu. În spatele nostru, stadionul scoate o nouă rundă asurzitoare de strigăte, când pe ecranele imense apare un montaj cu cele mai bune momente de joc ale echipei Cavalerii Phoenix.

— Hallo.

Mă întorc. O fată mă înghionteşte. Are păr blond-roşcat, legat la spate într-o coadă joasă, ciufulită, şi o colecţie de pistrui pe pielea palidă. Îmi zâmbeşte strâmb. Când vorbeşte iar, văd traducerea transparentă în engleză pe ecranul meu.

— Tu eşti Emika? Privirea ei îmi cercetează părul multicolor, apoi braţul acoperit de tatuaje. Cea care a spart codul ceremoniei de deschidere?

Încuviinţez.

— Salut!

— Eu sunt Ziggy Frost, din Bamberg, Germania.

Ochii mi se măresc.

— Da! Te ştiu! Eşti unul dintre cei mai buni Hoţi. Te-am urmărit în multe meciuri!

Îmi dau seama că citeşte rapid traducerea în germană a cuvintelor mele. Apoi se luminează la faţă de parcă ar sta să pocnească. Se întinde şi împinge pe cineva din primul rând spre noi.

— Yuebin! exclamă ea. Uite, am o fană!

Tipul pe care l-a împins mormăie nemulţumit şi se întoarce pe scaun. Miroase vag a fum de ţigară.

— Mă bucur pentru tine, spune el în chineză, iar eu citesc traducerea. Îşi mută privirea asupra mea. Hei, nu eşti fata care s-a strecurat în meciul de deschidere?

Oare aşa voi fi cunoscută pentru restul vieţii? Fata care s-a strecurat?

— Salut, spun, întinzând o mână. Sunt Emika Chen.

— Ah! Americanca, răspunde el, scuturându-mi mâna o dată. Vorbeşti mandarină?

Clatin din cap. Tata ştia fix cinci propoziţii în chineză, dintre care patru erau înjurături.

Ridică din umeri.

— Nu-i bai. Eu sunt Yuebin, din Beijing.

Zâmbesc.

— Cel mai bun Luptător din clasamente?

Rânjetul lui se măreşte.

— Da. Se întoarce spre Ziggy şi o înghionteşte. Vezi? Nu eşti singura care are fani. Apoi se uită iar la mine. Deci eşti jucător surpriză acum? Adică, felicitări, e chiar grozav, dar nu-mi amintesc să te fi văzut în clasamente anul ăsta.

— Asta fiindcă toată lumea a numit-o în ultimul moment, intervine Ziggy. Hideo însuşi a aprobat.

Yuebin fluieră aprobator.

— Cred că l-ai impresionat.

Aşadar, zvonurile *circulă*. Nu aşa vreau să fiu

cunoscută în Warcross, ca fata care s-a strecurat într-un joc din pură prostie, iar apoi a ajuns la recrutare ca jucător surpriză datorită trucului anterior. Dacă Yuebin suspectează că sunt aici din alt motiv?

Nu fi atât de evidentă. Pentru el, eşti aici doar ca să joci Warcross, îmi amintesc. Mă forţez să îi zâmbesc lui Ziggy şi ridic din umeri.

— Probabil nu contează. Pun pariu că voi fi ultima aleasă.

Ziggy râde copios şi mă bate pe umăr.

— Cum era vorba aia? Niciodată să nu spui niciodată? zice ea. În plus, îţi aminteşti anul acela, când un jucător, Leeroy nu-ştiu-cum, a fost recrutat la Vânătorii-de-furtuni, deşi nu făcea decât să se avânte înainte şi să distrugă întreg jocul? Doamne, era groaznic!

Prea târziu, îşi dă seama că m-a insultat fără să vrea.

— Nu vreau să zic că eşti la fel de *groaznică* precum Leroy! Doar că nu se ştie niciodată. Vreau să zic… ştii ce vreau să zic.

Yuebin se uită obosit la ea, înainte să-mi zâmbească.

— Scuz-o pe Ziggy. Niciodată nu spune lucrul potrivit la momentul potrivit.

— *Tu* nu eşti niciodată omul potrivit la locul potrivit.

Când uită de mine şi încep să se dondănească, revizuiesc rapid datele pe care le pot vedea despre fiecare. Numele complete, adresele, programele de călătorie, orice mă poate ajuta să remarc ceva dubios în conduita lor. Descarc totul şi îl stochez pentru o analiză ulterioară. Dar, chiar şi după o privire scurtă, profilurile lor nu par potrivite. Nu au scuturi de niciun fel să le protejeze datele. Yuebin are chiar şi un virus în Link, care-l încetineşte.

Apoi, se prea poate să se ascundă în spatele unei faţade. E dificil de spus fără să accesez toate informaţiile – e-mailuri personale, mesaje private, Amintiri stocate –, lucruri criptate la care nici măcar Henka Games nu are acces. Am nevoie de o cale de pătrundere, de o slăbiciune, aşa cum am găsit una ca să fur energizantul în timpul

ceremoniei de deschidere. Am nevoie de o nouă breşă în model.

Luminile principale ale stadionului pălesc, iar reflectoarele îşi schimbă culoarea. Acum, toate locurile sunt pline. Uralele publicului cresc în intensitate. Privesc la rândul de scaune şi urmăresc de-a lungul marginii arenei centrale, încercând să mai recunosc dintre jucătorii surpriză şi să îi potrivesc cu jucătorii de top pe care-i cunosc. Lângă mine, Ziggy şi Yuebin se opresc în sfârşit din ceartă şi se îndreaptă de spate, nerăbdători.

— Doamnelor şi domnilor!

Reflectoarele se îndreaptă acum spre centrul arenei, unde se află un crainic ce poartă un tricou cu emblema Warcross.

— Fani Warcross din întreaga lume! spune el cu voce tunătoare. Bine aţi venit la Wardraft! Suntem pe cale să adăugăm nişte jucători surpriză în amestecul echipelor voastre favorite!

Publicul urlă aprobator. Inima îmi bate atât de repede, încât simt că mă ia cu leşin.

— Să-l prezentăm pe cel mai important personaj al serii! spune el şi, simultan, reflectoarele colorate se concentrează asupra unei secţiuni împrejmuite a stadionului, o zonă încadrată într-o carcasă de sticlă.

Deasupra carcasei este un semn care spune *Tribuna oficială*, destinată directorilor de la Henka Games. Din interior priveşte un tânăr, cu o mână în buzunar şi cu cealaltă ţinând un pahar. Două gărzi de corp îl flanchează. În jurul nostru, hologramele se modifică, arătându-i chipul.

— Este cel care a făcut totul posibil: Hideo Tanaka!

Stadionul explodează în cele mai răsunătoare urale pe care le-am auzit vreodată, urmate de o scandare bubuitoare de „Hi-de-o! Hi-de-o!”, care face arena să tremure. Hideo îşi ridică paharul în direcţia mulţimii, de parcă acest nivel de nebunie ar fi ceva normal, şi apoi se aşază din nou, să privească. Mă forţez să mă uit în altă parte.

— Există şaisprezece echipe oficiale de Warcross, continuă crainicul. Fiecare echipă are un total de *cinci* jucători oficiali. Am ales deja jucătorii veterani, însă fiecare echipă are, în seara aceasta, cel puţin un loc liber, şi avem patruzeci de jucători surpriză dintre care pot alege. Până la final, toţi vor aparţine unei echipe. Arată cu mâna spre scaunele noastre din primul rând. Haideţi să-i cunoaştem!

Reflectorul se mută asupra primului jucător surpriză, iar pe stadion începe o melodie nouă. Jucătorul e un băiat cu păr şaten, care clipeşte în lumina bruscă.

— Rob Germings, din Canada, Nivelul 82, care joacă în Warcross ca Luptător. Este clasat pe locul şaizeci şi şase în lume.

Din public izbucnesc urale. Când mă uit spre mulţime, văd postere agitate cu frenezie, cu numele lui Rob mâzgălit pe ele.

Pe propriul ecran, răsfoiesc datele de bază despre el. Nume complet: Robert Allen Germings. Prima medie la absolvirea liceului. Ultimul zbor: Vancouver-Tokio, cu Japan Airlines.

— Urmează Alexa Romanovski, din Rusia, o jucătoare de Nivel 90, cunoscută pentru atacurile ei de Hoaţă super-rapidă.

O nouă rundă de urale. Muzica se modifică într-o melodie pe care ea ar fi ales-o s-o reprezinte. Studiez lista. *Nume complet*: *Alexandra Romanovski*. *Locul naşterii*: *Sankt Petersburg*. *Fostă concurentă la Jocurile Paraolimpice*. A fost descalificată fiindcă s-a luat la ceartă cu o coechipieră, aşa că ulterior a devenit obsedată de Warcross. Îşi ridică privirea şi face un semn cu capul spre mulţime.

Crainicul continuă, rapid. Reflectorul se apropie de capătul opus al arenei, iar muzica se schimbă la fiecare jucător. Toţi aceştia sunt cunoscuţi şi bine clasaţi. Eu sunt doar la Nivelul 28, fiindcă de obicei mă autentific ca un cont criptat, anonim, şi nicio activitate nu este înregistrată

corect.

— Renoir Thomas, din Franţa, cunoscut ca DJ Ren…

Publicul izbucneşte într-o rundă asurzitoare de urale. Îl caut, însă reflectorul aterizează pe un scaun gol. Muzica difuzată pentru el este una dintre creaţiile sale: „Deep Blue Apocalypse”, o melodie cu un bas care-ţi zguduie sufletul şi un ritm care dă dependenţă. Nu e de mirare că e cel mai iubit.

— …este acum ocupat cu organizarea primei petreceri Warcross a anului. Dar fiţi fără grijă, îl veţi vedea curând!

Prezentările continuă. Sunt câţiva alţi jucători surpriză îmbrăcaţi în alb cu cenuşiu, fani ai Brigăzii Demonilor, probabil sperând că hainele lor le vor facilita drumul spre echipa oficială. Alţii poartă tricouri cu jucătorii lor profesionişti favoriţi. Alţii, însă, par emoţionaţi şi stingheri – jucători prost clasaţi sau jucători care vor fi recrutaţi ultimii. Eu caut date despre fiecare dintre ei, descărcând şi stocând, organizându-le în dosare. *Atenţie la cei emoţionaţi*, îmi spun. Ar putea fi o deghizare care să ascundă un hacker…

— Emika Chen, Nivelul 28, vine din Statele Unite ale Americii! strigă crainicul.

Eu tresar când reflectorul ajunge la mine, şi brusc totul e îngrozitor de strălucitor. O izbucnire de urale vine dinspre stadion.

— Este Arhitectă în joc. V-o amintiţi, probabil, din jocul de deschidere, deşi probabil nu v-aţi aşteptat! De fapt, a devenit atât de populară după aceea, încât publicul nostru a votat-o drept candidată la recrutare!

Fac din mână, ezitant. Atunci, mulţimea strigă şi mai tare. *Încearcă să arăţi natural*, îmi spun. Îmi lărgesc zâmbetul, încercând să arăt mai mulţi dinţi, însă, în proiecţia uriaşă de pe dom, arăt de parcă am mâncat stridii stricate. Mă întreb dacă m-ar remarca cineva strecurându-mă sub scaun acum.

După ce crainicul termină de anunţat jucătorii

surpriză, reflectoarele mătură zona de stadion în care stau echipele oficiale. Ţipetele se înteţesc când crainicul prezintă fiecare echipă. Ochii îmi rămân fixaţi asupra lor. Recunosc costumele distincte, alb cu cenuşiu, ale Brigăzii Demonilor. Departe de ei se află Cavalerii Phoenix, deja aleşi pentru echipa de anul acesta, conduşi de Asher Wing, cu hanoracele şi jachetele de un roşu aprins ieşind în evidenţă. Scot o mulţime de urlete când crainicul le anunţă numele. Urmează echipa Andromeda, în nuanţe de verde şi auriu, şi echipa Dragonilor Iernii, în albastru glaciar. Echipa Vânătorilor-de-furtuni, în negru şi galben. Echipa Titanilor (mov), a Cavalerilor Norilor (safir şi argintiu). Chiar în timp ce continui să descarc informaţii, mă simt distrasă când reflectoarele trec peste fiecare echipă, şi abia îmi vine să cred că sunt în acelaşi spaţiu cu ei.

În sfârşit, crainicul termină. Stadionul se întoarce, tăcut, spre el, când asistentul îi înmânează un plic.

— Anul acesta, echipa care va alege prima este…

Se opreşte în timp ce rupe plicul într-o manieră dramatică. Microfonul prinde sunetul şi îl amplifică până când întregul dom răsună de parcă s-ar rupe în bucăţi. Scoate un cârd argintiu, îl ridică şi zâmbeşte. Hologramele se modifică, să arate ce spune cârdul.

— Echipa Cavalerilor Phoenix!

În zona echipelor oficiale, Cavalerii Phoenix scot un nou rând de urale. Aşezat în centrul lor, Asher Wing priveşte spre arcul nostru de locuri cu jucători surpriză, concentrându-se în tăcere. Inima îmi bate atât de puternic, că mi-e teamă să nu-mi rupă coastele.

Crainicul aşteaptă un moment, cât timp membrii echipei schimbă câteva vorbe. Tăcerea pare să se întindă la nesfârşit. Mă trezesc aplecată în faţă pe scaun, nerăbdătoare să aflu pe cine vor alege. În sfârşit, Asher flutură cu mâna o dată şi trimite alegerea echipei către crainic.

Crainicul se uită la alegerea lor pe ecran, clipeşte de câteva ori, surprins, apoi flutură şi el din mână. Selecţia

apare, cu litere enorme, deasupra capului său, rotindu-se lent. Fiecare hologramă o difuzează simultan.

Este numele meu.

10

— Emika Chen;

Un cor de icnete surprinse reverberează în arenă. În jurul meu sunt oameni care strigă urale, cineva mă zgâlţâie de umeri şi altcineva îmi strigă cuvinte entuziasmate în faţă. Eu doar mă holbez, şocată. Ştiu că Hideo a dorit să mă ascundă pe faţă, însă nu m-am gândit că m-ar face alegerea *numărul unu*. Trebuie să fi fost o greşeală.

— Nu e nicio greşeală! strigă crainicul, parcă răspunzând gândurilor din mintea mea. Se întoarce pe loc, cu braţele întinse. Se pare că alegerea numărul unu de anul acesta va fi o jucătoare surpriză netestată, neîncercată şi *neclasată*. Rosteşte fiecare cuvânt rar, cu emfază. Şi totuşi, ne-a impresionat pe toţi când a întrerupt jocul de deschidere!

Continuă să bată câmpii, glumind că poate Asher Wing, căpitanul Cavalerilor Phoenix, bine-cunoscut pentru alegerile neconvenţionale, şi-a dat seama de ceva care nouă ne-a scăpat.

Eu mă trezesc uitându-mă în gol în direcţia noii mele echipe. Asher are ochii aţintiţi asupra mea, iar pe faţă i se întinde un rânjet încrezut. Este unul dintre cei mai intuitivi căpitani şi ar fi trebuit să selecteze pe cineva pe care se poate baza, jucători experimentaţi, bine clasaţi. Nu m-ar fi ales doar ca să se dea în spectacol. Sau da? Oare Hideo i-a forţat mâna?

Oare *el* e Zero?

Privirea mi se focalizează asupra tribunei oficiale, unde Hideo e încă în picioare şi se uită direct la mine. Poate că le-a dat celor de la Cavalerii Phoenix o comandă să mă aleagă prima dată. Poate că e într-adevăr pentru audienţă. Poate că e pentru a-l ademeni pe hackerul Zero departe de mine, fiindcă sunt atât de expusă public. Sau

poate că e pentru a-i înşela pe ceilalţi vânători de recompense. Oricare ar fi motivul, mă întreb când voi putea vorbi cu el din nou, ca să aflu cum a gândit toate astea.

Cineva mă scutură de umeri atât de tare, încât aproape simt că mi se zguduie creierul. E Ziggy.

— Îţi dai seama cât e de important? îmi strigă ea în faţă.

Nu ştiu cum să răspund.

— Înseamnă să te obişnuieşti să fii urmărită peste tot pentru următoarele câteva luni şi să fii pe toate paginile ziarelor. *Heilige Scheiße*![8] Strigă atât de tare, încât nu e nevoie să citesc traducerea. Unii au parte de tot norocul din lume.

Reuşesc, într-un final, să îi zâmbesc slab, apoi încerc să urmăresc restul recrutării. Gândurile mi se amestecă în timp ce crainicul extrage un al doilea set de cârduri şi le citeşte. Brigada Demonilor o alege pe Ziggy, iar Cavalerii Phoenix îl iau şi pe DJ Ren. Titanii o primesc pe Alexa Romanovski. Spectacolul continuă, însă eu simt încă fixată asupra mea lumina reflectoarelor. Bliţurile luminoase din public mă ameţesc, iar eu mă întreb câte persoane şi-au aţintit ochelarii asupra mea, vânând şi săpând după informaţii despre mine.

— Hei, mă scutură Yuebin. Uită-te acolo.

Îmi face un semn spre tribuna oficială şi îi urmăresc privirea, aşteptându-mă să îl văd pe Hideo.

Dar Hideo a plecat deja. Doar restul însoţitorilor săi se află încă acolo, discutând între ei. Au plecat şi gărzile de corp.

— De parcă ar fi venit doar ca să vadă unde ajungi, murmură Yuebin, aplaudând absent în timp ce are loc o nouă alegere.

Doar ca să mă vadă recrutată aşa cum dorea. Inima mea ia o scurtă pauză, iar eu mă simt ciudat de dezamăgită să nu îl mai ştiu prezent în arenă. Mă

8 „Sfinte Dumnezeule!” (în lb. germ. în orig.)

pregătesc să privesc iar în jos, dar ceva se schimbă în colţul ecranului meu. Îmi îndrept privirea spre tavan.

Înlemnesc.

Acolo, ghemuită sus, în labirintul de bârne al tavanului, se află o siluetă virtuală, întunecată.

Nu văd nimic altceva decât electricitate statică. Forma capului său e întoarsă în jos, privind recrutarea. Nu are niciun nume deasupra capului, iar totul la el pare tensionat şi în alertă.

De parcă nu ar trebui să fie aici.

Mă trece un fior pe şira spinării, iar mâinile mi se răcesc, de parcă ar fi din gheaţă. În acelaşi timp, instinctele mele de vânător de recompense mi se activează – *captură de ecran*, *fă o captură de ecran*. Clipesc, chiar când silueta dispare.

— Hei! izbucnesc, privind spre Ziggy, care aclamă o alegere a Vânătorilor-de-furtuni.

— Da? răspunde ea, fără să mă privească.

— Ai văzut asta?

— Asta?

Dar e prea târziu acum. Silueta a dispărut. Scrutez din nou tavanul – poate că luminile m-au orbit într-atât, încât nu-l mai pot vedea –, însă nu e de găsit nicăieri acum. Cadrele de metal şi luminile sunt goale.

Nu a fost de fapt acolo. A fost o parte din realitatea virtuală, o simulare. Şi numai eu l-am putut vedea, din cauza trucului meu. Ori aşa, ori tocmai am avut o halucinaţie nebunească.

Ziggy se încruntă, privind din greu în sus.

— Ce să văd? repetă ea, ridicând din umeri.

— Eu… mă opresc, nesigură ce să spun mai departe, fără să pară că sunt nebună. Nu contează.

Atenţia ei s-a îndreptat din nou asupra recrutării. Dar eu stau cu ochii pe tavan, de parcă ar reapărea dacă mă uit suficient de mult. Oare l-am prins? în timp ce lumea aplaudă un alt jucător surpriză, eu deschid un panou secret micuţ cu captura mea de ecran.

Restul recrutării trece pe negândite. Când se încheie, şi stadionul începe să se golească, gărzile vin să conducă jucătorii surpriză şi echipele profesioniste afară, prin nişte ieşiri speciale. Eu merg într-o tăcere amorţită, chiar dacă toţi cei pe care-i întâlnesc mă privesc, iar unii dintre ceilalţi jucători surpriză vin din când în când să mă felicite. Le răspund la zâmbete, neştiind sigur ce să spun. În mintea mea, continui să mă gândesc la siluetă.

Poate că a fost unul dintre ceilalţi vânători de recompense. Sau… poate că a fost Zero. Ţinta mea.

— Domnişoară Chen! mă strigă unul dintre uşieri, ridicând mâna în direcţia mea şi fluturând-o. Pe-aici, vă rog!

Îl urmez în mod automat. În spatele meu, Ziggy şi Yuebin îmi fac cu mâna, grăbindu-se spre un alt uşier, care-i adună pe noii recruţi ai Brigăzii Demonilor şi ai Vânătorilor-de-furtuni.

— Pa! Ne vedem în joc! îmi strigă Yuebin.

Fac şi eu cu mâna.

Sunt dusă la o maşină care aşteaptă, unul dintre numeroasele vehicule elegante parcate în şir în afara unei ieşiri laterale private. O grămadă de fani şi-au dat totuşi seama unde să aştepte, şi când câţiva dintre noi păşesc afară, ei ridică posterele şi strigă spre noi, ţinând ridicate pixuri şi carneţele. În spatele meu iese Asher Wing, însoţit de doi angajaţi. În realitatea virtuală, Asher are un avatar fără probleme; în viaţa reală, e paralizat de la brâu în jos şi foloseşte probabil cel mai scump scaun cu rotile din lume. Acum, că sunt suficient de aproape de el, pot analiza detalii precum marginile din aur solid ale scaunului sau pielea sa gravată personalizat.

Mă uit la el şi mă întreb dacă ar trebui să merg să îl salut cum se cuvine, dar mă opresc, ca să nu-l întrerup când îi face cu ochiul unei fane care roşeşte şi îşi manevrează scaunul în mulţime, ca să facă poze. Aproape e înghiţit de ea, înainte ca angajaţii să împingă pe toată

lumea. Apoi, eu urc într-o maşină, şi momentul trece. Va trebui să-l caut mai târziu, când se întruneşte echipa.

Maşinile pornesc în acelaşi timp, fiecare îndreptându-se în aceeaşi direcţie, pe acelaşi drum. Ştiu unde mergem, fiindcă am văzut de multe ori la TV. în inima oraşului Tokio se află cartierul securizat Mejiro, unde un complex rezidenţial împrejmuit, luxos, găzduieşte membrii echipelor de Warcross pe durata campionatului. Nu ne ia mult să ajungem acolo. Când ne apropiem de poartă, reporterii şi fanii se înghesuie pe trotuare, iar drone micuţe filmează cât de mult pot. Câteva dintre ele se apropie prea mult de poartă – iar când încearcă să treacă dincolo, se lovesc de un scut invizibil, care le dezasamblează, trimiţându-le zăngănind la pământ.

— Fără aparate foto, fără drone, repetă iar şi iar paznicul de la poartă, pe un ton plictisit.

Intrăm în campus. Din loc în loc există peluze verzi, iar printre ele sunt răspândite clădiri individuale înconjurate de copaci. Prin lentile văd un strat de culori strălucitoare care decorează clădirile şi le pictează pe fiecare în combinaţia echipei respective. Numele şi emblemele echipelor plutesc deasupra fiecărui dormitor, împreună cu un mesaj de bun venit vesel, care apare, prin rotaţie, în diverse limbi. Drone de livrare aprobate zboară în şi din fiecare dormitor, lăsând pachete.

Maşina se opreşte într-o fundătură. Cineva mă aşteaptă în timp ce portiera mi se deschide.

Mă trezesc privind la chipul zâmbitor al lui Asher. Nici măcar nu remarcasem că maşina lui o luase înaintea alei mele. Deasupra capului îi pluteşte numele, nivelul şi Căpitan Cavalerii Phoenix.

— Salut! îmi spune, întinzându-mi mâna. În spatele lui, alţi jucători îşi croiesc deja drum pe aleile care duc către clădirile lor. Eu sunt Asher şi reprezint Los Angeles. Spune-mi Ash.

Îi strâng mâna.

— Da, ştiu, spun, încercând să nu mă gândesc că e o

persoană pe care am urmărit-o jucând Warcross ani de zile. Sunt o admiratoare a filmelor fratelui tău. Nu credeam c-o să vorbim azi.

Expresia lui se răceşte pentru o clipă, când îl pomenesc pe fratele lui, însă îşi revine şi râde uşor.

— Scuze, spune el. Am vrut să te salut când ne îndreptam spre maşini, dar ştii tu… fanii sunt pe primul loc.

— Păi, mersi că m-ai ales!

— N-a fost o operă de caritate. Asher scutură din cap. Cavalerii se chinuie de câţiva ani. Avem nevoie de un suflu nou. Nu e nimic generos când îţi doreşti ce e mai bun pentru echipă. Scaunul lui se deplasează, iar el îmi face semn cu capul să îl urmez. Aici vei locui în următoarele câteva luni, spune când cotim. Mă uit şi văd o clădire uimitoare, pictată virtual cu tuşe întortocheate de roşu, auriu şi alb. Am auzit că Hideo însuşi a aprobat numirea ta în recrutare. După cascadoria de la ceremonia de deschidere, e o mişcare interesantă.

Zâmbesc iar, de data asta ceva mai ezitant.

— Cred că sunt bună pentru audienţă, remarc.

— Cred că eşti.

Ai grijă, îmi spun, când percep curiozitatea din vocea lui Asher. Care vasăzică, Hideo nu l-a forţat să mă aleagă. Sau poate c-a ştiut că intriga creată odată cu numirea mea va fi suficientă să-l intereseze pe căpitan. Oricare ar fi motivul real, cel puţin Asher nu pare să bănuiască planurile lui Hideo, iar eu intenţionez să păstrez situaţia aşa cum e. Cu cât se ştie mai puţin despre motivul pentru care m-a angajat Hideo, cu atât cresc şi şansele mele de a-l prinde pe tip.

— Şi pare să fie benefic şi pentru audienţa *voastră*, spun, schimbând subiectul. Cavalerii Phoenix sunt un hit online, în faţa oricărei alte echipe. Pariez că Brigada Demonilor nu e prea încântată.

Auzind numele unei echipe adverse, Asher îşi sprijină capul de scaun şi atinge cu mâna dreaptă braţul acestuia.

Zâmbeşte într-un fel care-i expune unul dintre canini, făcând rânjetul să arate periculos.

— Brigada Demonilor e mereu nemulţumită de ceva. Mă bucur că, de data asta, suntem noi motivul.

Ajungem la clădirea noastră. Asher se îndreaptă spre rampa de acces şi îşi întoarce scaunul, ajungând în vârf. Se opreşte la intrarea principală grandioasă, o uşă de sticlă pictată cu dungi în culorile echipei, şi se dă deoparte când panourile se deschid.

— Jucătorii surpriză înainte, spune el.

Păşesc înăuntru, într-un spaţiu deschis, înalt de trei etaje, într-un vis.

Soarele se revarsă în acest vestibul central dintr-un tavan de sticlă în formă de piramidă, înecând totul în lumină. Chiar sub tavanul de sticlă se află o piscină turcoaz, încălzită, perfect pătrată şi pregătită pentru a se sări în ea. Canapele în culori vii, toate roşii, aurii sau albe, şi mochete pufoase sunt presărate prin încăpere. Pereţii sunt făcuţi din ecrane, de sus până jos. Chiar şi când analizez interiorul luxos, scrutez colţurile clădirii, căutând modul în care se intră Online. Trebuie să îmi croiesc drum în sistem şi în conturile tuturor.

Ceva mă atinge ezitant pe gambă. Privesc în jos. Acolo se află un robot pătrăţos, care-mi ajunge până la genunchi, şi mă priveşte la rândul lui. Ochii lui sunt de un galben strălucitor, sub formă de semiluni, corpul lui este vopsit în galben vesel, iar abdomenul îi este acoperit de un panou de sticlă transparentă, prin care văd o tavă cu sucuri care se răcoresc în interior. Când mă vede privind, îşi scoate abdomenul în afară, deschide uşa de sticlă şi scoate tava cu sucuri.

— Se numeşte Wikki, spune Asher. E drona echipei. Haide, ia un suc.

Nu ştiu ce să răspund, sincer, aşa că iau o doză.

— Încă se uită la mine, îi şoptesc lui Asher.

— Vrea să vadă dacă îţi place băutura.

Iau o gură. E delicioasă, cu o aromă de căpşuni care

mă gâdilă pe dinăuntru. Fac un zgomot exagerat de încântare. Wikki pare să remarce, fiindcă deasupra capului îi apare un set de informaţii:

Emika Chen Suc de căpşuni + 1

— Îţi va înregistra preferinţele în materie de mâncare şi băutură cât vei rămâne aici, adaugă Asher.

Un robot care înregistrează informaţii despre toţi cei care stau aici. Îi zâmbesc lui Asher, dar nu din motivul pe care-l crede el. *Ăsta e biletul meu de intrare*. Iau notă să-mi dau seama cum să sparg sistemul de securitate al lui Wikki mai târziu.

Wikki îi oferă un suc şi lui Asher, apoi îşi închide abdomenul şi se îndreaptă spre un băiat care stă în zona canapelelor. Când mă uit mai bine, băiatul îşi mişcă mâna prin aer, parcă întorcând un volan, şi din când în când face o mişcare ca o aruncare. Pe perete se vede un drum care circulă printre dealuri de culoarea bomboanelor, populate de ciuperci gigantice. El trece pe drum în viteză, depăşindu-i pe ceilalţi jucători cu uşurinţă.

— Mario Kart, ediţia Link, din câte vezi, spune Asher. E o tradiţie.

— Tradiţie?

— Jucăm o oră în fiecare seară, antrenându-ne reflexele. Se ajunge la o concurenţă serioasă. Apoi bate din palme cu putere şi îşi ridică vocea, umplând dormitorul. Cavaleri! Cine-i prin zonă?

Băiatul aude primul, pune jocul pe pauză, îşi scoate căştile din urechi şi se întoarce să se uite la căpitan. Îl recunosc imediat: e faimosul Roshan Ahmadi, cu pielea sa maronie şi părul numai bucle dese, întunecate. Vine din Marea Britanie.

— Ghici cine e cu mine, spune Asher, arătând spre părul meu.

— Eşti atât de subtil, Ash, răspunde Roshan, cu un accent britanic sec, mai relaxat decât al lui Hideo. Îmi face un semn cu capul. Salut, Emika! Eu sunt Roshan.

— Anul ăsta va fi din nou Scutul nostru, adaugă

Asher. Şi e şi cel mai bun jucător de Mario Kart din lume, dacă vrei să ştii.

— Salut! îmi scot o mână din buzunar şi îi fac semn. Sunt onorată să te întâlnesc în persoană.

Roshan pare încântat să audă asta. Îmi zâmbeşte scurt.

— Şi eu, drăguţă.

— Deja ne-am ales toţi camerele, îmi explică Asher, arătând către holul care se vede în capătul vestibulului principal. Roshan a dorit-o pe cea cu ferestrele cele mai mari. Eu am primit capătul îndepărtat, care are nişte îmbunătăţiri personalizate pentru mine. Privilegii de căpitan. Ren e la capătul holului. Iar tu…

— Hei!

O voce strigă la noi de la unul dintre etajele superioare. Mă uit în sus şi văd o fată care se sprijină pe coate la balcon, mestecând zgomotos gumă. Părul ei e un amestec de bucle negre, minunate, care-i încadrează chipul rotund, şi poartă un tricou de sport alb, supradimensionat, care contrastează cu pielea ei ciocolatie. Când mă uit mai bine, tricoul nu e de sport, ci simplu, şi are un imprimeu pe care scrie probe de vâjthaţ[9].

Îmi place imediat de ea.

— Ea e Hamilton Jiménez, îmi spune Asher, suficient de tare ca ea să-l audă. Sau doar Hammie. E Hoaţa noastră. Îi face cu ochiul. Şi mâna mea dreaptă.

Ea rânjeşte drept răspuns.

— Te simţi sentimental azi, căpitane?

— Avertisment, îmi spune el. N-o lăsa să te convingă să jucaţi şah.

— Nu fi morocănos doar fiindcă nu poţi câştiga. Face un balon imens şi apoi îl trage înapoi. Îşi mută privirea asupra mea. Camera ta e aici. La etajul doi. Am luat dormitorul mai mare, fiindcă tu eşti o jucătoare surpriză şi eu nu. Sper că nu te deranjează.

---

9 Joc sportiv inventat de autoarea britanică J.K. Rowling şi practicat în universul Harry Potter.

Aştept să văd şi al patrulea jucător arătându-şi faţa, dar casa e momentan cuprinsă de tăcere.

— Unde e DJ Ren? întreb.

— O să-l vedem mai târziu, spune Asher. Ren se pregăteşte pentru petrecerea din seara asta. E singura scutire pe care o va primi de la mine, mai ales că sper să fie noul nostru Luptător. Iar asta să-ţi fie şi ţie o lecţie, Emi. Suntem aici ca să câştigăm.

— Desigur, spun eu.

— Bine. Face un semn din cap şi se uită atent la mine. Sper că eşti o Arhitectă pe cât de bună cred eu că eşti.

Când aud asta, mă simt încântată şi totodată îngrijorată. Un Arhitect are rolul de a manipula lumea nivelului în favoarea echipei. Dacă apare un obstacol, cum ar fi un pod, ar trebui să-l fac să se prăbuşească, să putem trece. Dacă sunt pietre plutitoare, ar trebui să le adun laolaltă, ca să creez o platformă mai mare. Un Arhitect este un designer al nivelului, dedicat schimbării lumii pe loc, pentru a-şi ajuta echipa. Este una dintre cele mai importante funcţii dintr-o echipă. Anul trecut, Cavalerii Phoenix şi-au pierdut Arhitectul, fiindcă a fost prins pariind pe meciuri Warcross. Întreaga echipă a fost pedepsită, fiind plasată la coada clasamentului şi pierzându-şi doi dintre cei mai buni jucători.

— Mă străduiesc, îi răspund.

— Mâine, continuă Asher, în timp ce îl urmez în liftul care ne duce la etajul al doilea, vă vom povesti ţie şi lui Ren cum funcţionează lucrurile în campionat. Eu vă voi arăta un meci oficial. Deşi tu, se opreşte ca să se rotească şi să mă studieze, calculat, s-ar putea să ştii deja mai multe decât arăţi.

Ridic mâinile.

— A fost un accident, spun, simţind că repet asta la nesfârşit. Nu ştiam ce fac.

— Ştiai, mă contrazice Asher, fără ezitare. De fapt, eşti o jucătoare de Warcross mult mai bună decât o

sugerează nivelul tău. Aşa e? Arată spre numerele de deasupra capului meu. După ce numele tău a devenit viral, ţi-am căutat contul de Warcross. Am studiat cele câteva jocuri în care te-ai implicat. Acelea *nu* sunt abilităţile unui Arhitect de Nivelul 28. De ce eşti mult mai bună decât arată nivelul tău?

— De ce spui asta? Doar joc împotriva altor începători.

— Crezi că nu pot vedea dincolo de asta?

Chiar m-a studiat. E adevărat că-mi transmit în direct jocurile, când sunt conectată în contul meu de Warcross public. Dar personajul meu criptat, anonim, este cel pe care-l folosesc mai frecvent. Toate orele pe care le petrec autentificată în el nu se adună la nivelul meu. Şi totuşi, nu îi voi spune asta lui Asher.

— N-am avut nici bani şi nici timp să joc cât de frecvent îmi doream, spun eu. Dar învăţ repede.

Asher nu pare convins, dar înghite găluşca.

— Toate celelalte echipe te vor subestima. Vor spune că mi-am ieşit din mână şi că te-am ales doar fiindcă vor fi multe ştiri despre tine şi implicit despre Cavaleri. Dar noi ştim mai bine cum stau lucrurile, nu? Nu îmi irosesc vremea pe jucători fără potenţial. Eşti o armă deghizată, iar eu intenţionez să las lucrurile aşa până la primul meci.

Se pare că devin o armă deghizată pentru mai mulţi oameni decât mi-aş dori.

Ajungem la etajul al doilea. Asher se întoarce să mă privească, se sprijină cu capul de tetieră şi schimbă o privire cu Hammie. Ea face un semn scurt din cap, îşi prinde buclele în creştet şi le dă drumul iar.

— Hammie îţi va arăta restul, spune Asher. În câteva ore mergem la petrecerea de deschidere. Porneşte înapoi spre lift. Toţi jucătorii vor fi acolo, în plină forţă. Dacă nu ai mai văzut o petrecere de deschidere înainte, pregăteşte-te pentru o nebunie totală.

Hammie mă priveşte de îndată ce pleacă Asher. E de aceeaşi înălţime cu mine, dar, cumva, hotărârea din poziţia

bărbiei o face să arate mai înaltă decât este. Îmi face semn s-o urmez şi se îndreaptă spre cea mai apropiată uşă.

— Aici e camera ta, îmi spune peste umăr.

Mă aşteptam ca uşa să se deschidă normal, dar glisează lateral. Camera este enormă, chiar mai mare decât apartamentul penthouse de la hotel. Un perete integral de sticlă se deschide către propria mea curte privată, din care jumătate este ocupată de o piscină albastră, care continuă până la marginea balconului. O cascadă se revarsă în piscină, de undeva din acoperiş. Restul pereţilor sunt pictaţi virtual de lentilele mele, cu alb-ivoriu şi auriu strălucitor. Când ating culorile, se mişcă sub degetele mele, trimiţând valuri prin încăpere. În acelaşi timp, deasupra mâinii mele sunt trei butoane. Unul spune *închide*, celălalt *Schimbă scena*, iar al treilea, *Personalizează*. Decid să închid culorile deocamdată şi apăs pe primul buton. Pereţii sunt înlocuiţi de un spaţiu gol. Privesc în jur. Am un pat uriaş, plin cu perne pufoase şi pături, iar mochetele sunt la fel ca cele de la parter. O zonă de lucru domină restul spaţiului: scaune şi un birou curat.

Hammie rânjeşte văzându-mi expresia.

— Şi încă a ta e camera mai mică.

Mă întorc pe călcâie.

— Spaţiul ăsta e ridicol de mare.

— Tot ce vezi în dormitor e inclus în joc, explică ea. La fel ca şi restul Tokio-ului. Vei primi câte trei note de fiecare dată când îţi personalizezi pereţii şi câte una pentru fiecare schimbare de peisaj. Camera e preprogramată în contul tău de Warcross. Dacă eşti autentificată, sistemul casei ştie că tu eşti cea care intră.

— Cum funcţionează? întreb.

Face semn spre un buton de *Deschidere* care pluteşte deasupra biroului, dar nu încearcă să-l atingă.

— Doar tu îţi poţi porni zona de lucru, spune ea. Apasă.

Apăs. În secunda în care fac asta, biroul care până

atunci era gol se luminează în dungi subţiri în culorile echipei, cu un mesaj de bun venit pentru mine, scris cu litere albe. O secundă mai târziu, un ecran holografic se ridică din birou. E un afişaj standard tip desktop, doar că pluteşte. Aceste tipuri de desktop au început să ajungă în State doar recent şi, fireşte, îmi depăşesc bugetul.

Hammie zâmbeşte iar.

— Mută ecranul spre pereţi, spune ea.

Ating ecranul cu două degete şi fac o mişcare spre peretele la care ne uităm. Afişajul de pe ecran îmi urmează degetele, zburând de la ecran la perete, unde umple întregul spaţiu, la scară.

— Livingul de jos are cea mai bună suprafaţă de lucru, fireşte, adaugă Hammie. Dar asta se află în fiecare cameră. E bună pentru întâlnirile neanunţate ale echipei.

Dacă acelaşi sistem este instalat jos, atunci fiecare desktop din camere nu este la fel de securizat cum crede ea. Pot să intru în sistemul principal, şi apoi voi putea să intru în fiecare dintre sistemele lor individuale, indiferent pentru cine e personalizată zona de lucru. Zâmbesc la afişajul superb cât peretele.

— Mersi.

— Începusem să cred că niciun american nu va fi prima alegere vreodată. Hammie îşi răsuceşte o buclă după ureche.

Mă bucur că eşti în echipă. Poate că de-acum n-o să-l mai tachinez pe Ash şi-o să mă leg de tine.

Îmi face cu ochiul şi pleacă, înainte să pot răspunde.

Rămân unde sunt până când iese din cameră, iar uşa se închide în urma ei. Apoi îmi pun mâinile în şolduri şi admir încăperea. Spaţiul meu personal. În clădirea oficială a *Cavalerilor Phoenix*. Mă îndrept spre locul în care mi-au fost livrate puţinele lucruri, lângă pat, şi scot ornamentul de Crăciun şi tabloul tatii. Le aşez cu grijă pe un raft. Par foarte mici, prea simple pentru o cameră atât de luxoasă. Mi-l imaginez pe tata lângă mine.

Ce să zic, Emi, ar spune, împingându-şi ochelarii pe

nas. *Ce să zic*.

La gândul acesta, atenţia mi se îndreaptă spre dressing. Ating uşa cu degetul şi se deschide, dezvăluind un spaţiu la fel de mare ca apartamentul în care locuiam cu Keira.

Dumnezeule!

Dressingul e deja plin cu haine, fiecare dintre ele de firmă. Mă holbez, nevenindu-mi să cred, înainte să intru şi să-mi trec mâinile printre umeraşe. Fiecare articol valorează mii de dolari: bluze, jeanşi, rochii, haine, pantofi, genţi şi plicuri, curele şi bijuterii. Mâna mi se opreşte la raful cu pantofi, de unde scot o pereche deosebită în alb, roşu şi verde, care miroase a piele nouă. Tocurile sunt decorate cu ţinte de aur. La fel ca tot ce se mai află aici, şi pantofii au încă etichetă, însoţită de un cârd cordial.

CUCCI

Sponsor oficial al

Campionatului de Warcross, ediţia a VIII-a

Cadouri de la sponsor. Nu e de mirare că fiecare jucător arată de parcă acum ar fi coborât de pe un podium de defilare.

Îmi scot ghetele uzate, le aşez cu grijă într-un colţ şi probez pantofii. Se potrivesc perfect.

Trece o oră cât timp încerc febril tot ce găsesc în dulap. Există până şi un raft pentru măşti de toate culorile şi modelele, un accesoriu pe care l-am văzut în Tokio. Încerc câteva dintre ele, trecându-mi benzile pe după urechi, ca masca să-mi acopere gura şi nasul. Se pot dovedi utile dacă trebuie să bântui prin oraş incognito.

Când termin, rămân acolo, acoperită cu piese luxoase, abia putând respira, stânjenită. Fiecare lucruşor de aici costă mai mult decât întreaga mea datorie, înainte ca Hideo să o şteargă.

Hideo.

Scutur din cap, pun totul la loc şi ies din dressing. Voi avea timp suficient mai târziu să admir totul. Acum, înapoi la treabă. Hideo a trebuit să se asigure că voi fi aleasă într-

o echipă, însă acum depinde de mine să mă asigur că vom câştiga fiecare etapă. Cu cât rămân Cavalerii Phoenix mai mult în campionat, cu atât mai mult timp am şi eu să investighez jucătorii.

Chiar acum, ceilalţi vânători îl urmăresc pe Zero şi raportează lui Hideo ce află, în timp ce eu mă holbez la noua mea garderobă. Şi ei au fost la Wardraft. Dacă au văzut şi ei silueta întunecată de pe bârnele tavanului? Chiar acum, cineva ar putea câştiga zece milioane de dolari, iar eu aş fi deja condamnată să mă întorc la New York. Iar eu sunt aici, jucându-mă în noul meu dressing.

Mă pun în mişcare.

Mai întâi, îmi activez scuturile şi trec în anonimat, în versiunea invizibilă a contului meu. Apoi mă aşez pe marginea patului şi scot captura de ecran pe care am făcut-o mai devreme. E tridimensională şi o pot roti de la punctul de origine. În plus, a prins toate datele şi codul care funcţiona în dom în acel moment.

Mă uit atent la silueta din captura 3D. Dacă măresc, devine mai neclară. Pot vedea codul care face să funcţioneze simulările virtuale din dom, însă nu pot vedea niciun cod sau dată în această formă. Scriu câteva comenzi şi renunţ la aspectul vizual al capturii, aşa că acum sunt în mijlocul codului. Acolo unde se află silueta nu este nimic clar.

Mă sprijin de capul patului şi mă gândesc. E ascuns de mine, în orice chip, doar că l-am văzut. Probabil nu s-a aşteptat la asta. Dacă e Zero, atunci nu se deghizează atât de bine pe cât ar trebui. Dar Tokyo Dôme se află în propria reţea de conexiuni pentru Wardraft. Cel mai simplu mod de a sparge codul era ca persoana să aibă permisiunea să intre în arenă şi să fi scăpat deja, fizic, de securitate. Cineva din public. Sau un jucător, cum bănuieşte Hideo. Sau un jucător surpriză.

Mă aplec iar în faţă şi trec înapoi în modul vizualizare, apoi măresc ca să demontez codul care i-a generat imaginea. O viziune defalcată a codului apare.

Citesc şi îmi molfăi interiorul obrazului, absentă.

Apoi văd ceva care mă face să mă opresc. E doar o linie. Nici măcar o linie, sunt două litere şi un zero, pierdute în cod. Un indiciu.

JSD

În majoritatea codului Warcross, jucătorii sunt numiţi prin ID-urile lor, scrise ca *JWN*. *JW* înseamnă Jucător Warcross. *N* este un număr aleatoriu. Aşa că, dacă voi căuta codul propriului meu avatar, mă voi vedea, probabil, înregistrată ca JW39302824 sau aşa ceva.

Singura dată când se foloseşte un ID diferit pentru jucătorii de Warcross este în timpul recrutării. Atunci, jucătorii nu sunt numiţi în cod prin ID-urile obişnuite. Nu folosesc *JW*. în schimb, devin *JS* – jucători surpriză. ID-ul meu în timpul recrutării fusese JS40, fiindcă am fost adăugată ultima.

JSO. Oricine ar fi fost silueta, era cineva care putuse pătrunde fizic în Tokyo Dôme. Un jucător surpriză din Wardraft. Bănuielile lui Hideo erau destul de aproape de realitate.

Îmi. rod o unghie, cu ochii mijiţi, gândindu-mă. Am nevoie de încă un moment în care toţi jucătorii surpriză să se afle deodată în acelaşi loc, şi voi reuşi să mă apropii de ei suficient ca să le studiez datele.

Petrecerea. Ultimele cuvinte ale lui Asher îmi răsună în minte. *Toţi jucătorii vor fi acolo*, *în plină forţă*. Asta e şansa mea.

Deschid un meniu virtual şi apăs pe butonul de apel pentru Wikki.

Un minut mai târziu, drona micuţă apare în camera mea, cu ochii ca două semiluni privindu-mă în expectativă. Îi fac semn să vină şi îl întorc, ca să-i studiez panoul de la ceafă. În acelaşi timp, îi găsesc setările.

— Eşti un lucru tare drăguţ, îi şoptesc, în timp ce scot cu grijă capacul panoului. În interior se află un labirint de circuite. Wikki, opreşte înregistrările.

Robotul ascultă, oprind colectarea datelor. Meşteresc

şi îmi dau seama că nu e un produs Henka Games. O altă companie, cu securitate mai slabă, l-a construit. Toţi s-au gândit să instaleze sisteme de protecţie oriunde altundeva, dar nimeni nu s-a gândit prea mult la securitatea necesară pentru drona asta micuţă, care nu face decât să ne servească mâncare şi băutură, stocând în tăcere informaţii despre obiceiurile noastre.

O oră mai târziu, am spart scuturile. Înregistrează mult mai multe informaţii decât credeam. Nu doar despre Cavalerii

Phoenix, ci despre celelalte echipe, ceea ce înseamnă că are conexiuni opţionale la toate celelalte conturi Neurolink. Zâmbesc. *Fiecare este conectat într-un fel cu fiecare*.

Folosesc un script ca să învinge sistemul de securitate al lui Wikki. În timp ce lucrează, reuşesc să mă strecor în conturile fiecărui coechipier. Le sparg e-mailurile, mesajele, Amintirile. De acolo, setez felul în care voi pătrunde în contul fiecărei echipe.

Va dura o vreme să descarc totul, dar măcar funcţionează.

Pun la loc panoul lui Wikki, verific de două ori să mă asigur că n-am lăsat nicio urmă a prezenţei mele şi repornesc robotul. Acesta revine cu ochii clipind şi cu setarea de colectare a datelor în funcţiune. Îl mângâi pe cap şi mai accept un suc de căpşuni.

— Mersi, Wikki! spun, şi îi fac cu ochiul.

Îmi înregistrează preferinţa şi iese din cameră.

Deschid doza şi iau o gură. Până mâine, ar trebui să pot intra.

11

Ajungem în inima cartierului Shibuya la apusul soarelui. Luminile cu neon ale oraşului s-au aprins deja, acoperind Tokio cu un curcubeu. Angajaţii firmelor de securitate se înghesuie în jurul limuzinei când ne oprim lângă intrarea în club. Străzile sunt înconjurate de garduri, aşa că nicio maşină în afară de a noastră nu poate intra,

iar covorul roşu se întinde pe trotuar.

Poartă cu toţii lentilele. Prin ele, scântei aurii şi argintii zboară de o parte şi de alta a uşilor de sticlă, în timp ce emblema Warcross pluteşte deasupra clădirii. Pavajul trotuarului e luminat de un caleidoscop de culori strălucitoare care se rotesc. Numele clubului, Sound Museum Vision, atârnă deasupra uşilor de sticlă în chip de emblemă uriaşă. Chiar şi de-aici pot auzi muzica din interior – ritmurile profunde ale lui DJ Ren.

Singurele persoane cu acces sunt jucătorii oficiali de Warcross, angajaţii Henka Games şi câţiva fani Warcross aleşi printr-un sistem de tip loterie. Acum sunt înghesuiţi afară, într-o coadă dezorganizată, aşteptând ca angajaţii de la securitate să îi lase să intre. Când echipa noastră se apropie de intrare, fanii încep să urle.

Toţi patru purtăm măşti negre în seara asta. Hammie e prima, cu buclele libere, lungi şi dese, purtând o rochie galben cu alb şi pantofi negri cu toc. Asher o urmează, arătând bine într-un costum roşu, îndrăzneţ, în timp ce Roshan e îmbrăcat în negru din cap până în picioare.

Mâinile mele se joacă tot timpul cu tivul uneia dintre rochiile mele noi. Este făcută din straturi de şifon alb, care contrastează plăcut cu tatuajele mele şi cu părul multicolor, însă e mai scurtă decât credeam. N-am mai fost niciodată într-un club de fiţe, aşa, ca ăsta, iar când trecem pe lângă mulţimea de fani, mă întreb dacă n-ar fi trebuit să aleg altceva. În fond, Hideo va fi şi el aici. Ultimul lucru pe care mi-l doresc e să par stânjenită în faţa lui.

Agitaţia din partea din spate a cozii de fani mă face să privesc peste umăr. Hideo este într-adevăr acolo, flancat de gărzi de corp. Totuşi, azi îi oferă mai mult spaţiu, şi când mă uit mai bine, îmi dau seama că a îngenuncheat ca să semneze un poster pentru o fetiţă. Ea îi spune ceva, încântată. Chiar dacă nu-mi dau seama de răspuns, îi văd râzând. Sunetul mă surprinde, fiindcă e autentic, băieţesc, atât de diferit de purtarea lui distantă de la prima noastră întâlnire. Mă trezesc zăbovind un moment, înainte să mă

întorc şi să-mi urmez echipa în lobby-ul principal.

Clubul este sub pământ. Când ieşim din lift, muzica devine asurzitoare, iar ritmul îmi scuturǎ întreg corpul prin podea. Hammie se strecoară pe lângă mine, scoţându-şi masca şi punând-o în poşetă. O urmez.

— Sound Museum Vision are cel mai bun sistem de sunet din oraş! strigă ea. Totul este la comandă. Au renovat spaţiul acum câţiva ani, şi e de două ori mai mare.

Ajungem la capătul de jos al scărilor, unde un alt grup de agenţi de securitate ne lasă să intrăm. Păşesc într-o peşteră întunecată, cu lumini care clipesc şi un bas care mă zguduie până în măduva oaselor.

Chiar şi fără lentile, spaţiul ar fi impresionant. Tavanul are cel puţin trei etaje înălţime, iar luminile-neon albastre, verzi şi aurii umplu încăperea, orbindu-ne în culori. O mare de oameni a năpădit încăperea, cu mâinile ridicate şi părul săltând nebuneşte. O ceaţă slabă atârnă în aer, dând tuturor un aspect suprarealist. Ecrane enorme se întind din podea la tavan, de-a lungul pereţilor, dar şi în spatele scenei, trecând prin rotaţie prin animaţii cu toate echipele de Warcross.

Dar, cu lentilele puse, spaţiul devine de basm. Tavanul arată ca un cer noptatic, acoperit cu o puzderie de stele, cu fâşii verzi şi roşii în chip de Aurorǎ Boreală care dansează dintr-o parte în alta. Unele stele se mişcă spre noi, acoperindu-ne de scântei, de parcă ar ploua cu pulbere de stele. De fiecare dată când se aude un bas profund, totul explodează într-o simfonie de lumini. Jucătorii oficiali de pe ring strălucesc în întuneric, hainele li se aprind în nuanţe de neon, numele, afilierea şi nivelul plutindu-le deasupra capetelor ca nişte trofee de aur. În jurul lor se înghesuie mulţimea. Fiecare încearcă să le răpească un moment pe ringul de dans.

Poate că Zero e aici şi priveşte, îmi amintesc. Poate că sunt aici şi ceilalţi vânători.

Privirea îmi fuge spre scenă. Spaţiul este enorm, la fel de mare ca o sală de concerte, iar orchestra live se află

chiar dedesubt. În spatele scenei se află un ecran imens, cu un dragon de un albastru glaciar care trece prin el. Pare să scoată flăcări pe gură într-un mod spectaculos. Îmi mai ia o secundă să-mi amintesc că şi dragonul e virtual. Se mişcă de parcă ar fi real, întorcând şi răsucind capul pe ritm, răcnetul lui venind parcă de undeva din inima sistemului de sunet.

Stând chiar în faţa gurii dragonului e o cântăreaţă cu bucle scurte, de un blond artificial, şi haine în nuanţe de albastru electric. Frankie Dena! Cântă refrenul uneia dintre colaborările sale cu DJ Ren:

— Hei, Ninja / Gangsta / Doamnă Dragon / Hei, de unde vii, serios, de unde vii, iubito / Hei, ce-ai zice / dac-ai renunţa la prostii / Da!

Dansatorii îşi aruncă braţele în aer, pe ritm.

Atunci ea ne vede şi se opreşte.

— Cavalerii Phoenix au sosit! strigă ea.

Luminile stroboscopice se aruncă spre noi şi, dintr-odată, suntem învăluiţi într-o strălucire roşiatică. Uralele izbucnesc în jurul nostru, suficient de puternice să zguduie podeaua. Frankie rânjeşte şi arată spre o siluetă care se află undeva sus, pe peretele cu dragonul.

— Hai să oferim echipei nişte iubire, Ren!

Silueta de sus priveşte scurt din spatele unei cuşti cu gratii de aur elegante. E îmbrăcat într-una dintre ţinutele sale clasice de DJ – un costum negru, bine croit, ochelari de soare aurii, o mască aurie şi o pereche de căşti ultimul răcnet, cu aripi de metal decorând ambele părţi, de parcă ar fi zeul-mesager Hernies purtând ceva marca Hermès. Piesa se schimbă fluid, iar sunetul viorilor electrice, al violoncelelor, precum şi un ritm reverberant umplu spaţiul. Simultan, camera erupe în flăcări în jurul nostru, iar capul de dragon se transformă într-un fenix roşu cu auriu. Tresar, fiindcă podeaua pare să se mişte. Când mă uit în jos, văd bucăţi din ea dispărând şi făcând loc lavei topite. Publicul strigă în delir, când fiecare rămâne pe insule de piatră care plutesc în lavă.

DJ Ren se apleacă deasupra instrumentelor sale. Ridică un braţ, iar tempoul muzicii creşte până la extrem, când devine aproape insuportabil. Apoi ne pedepseşte cu un bas necruţător. Camera se cutremură, iar lumea izbucneşte într-o masă de membre amestecate. Muzica mă umple până la refuz.

Pentru o clipă, închid ochii şi las ritmul să mă poarte departe. Rătăcesc pe străzile din New York City, pe skateboard-ul electric, cu părul în culorile curcubeului fluturând. Mă aflu în vârful unui zgârie-nord asaltat de vânturi, cu braţele deschise. Zbor pe cerurile Warcross, în afara spaţiului real. Sunt liberă.

Asher pare deja distras, cu atenţia fixată asupra celor din Brigada Demonilor, care tocmai au intrat în club. Frankie le anunţă prezenţa, iar peretele lui DJ Ren se modifică din fenixul nostru într-o hoardă de bestii scheletice, purtând pelerine cu glugă şi călărind pe cai spectrali, năvălind în public cu săbiile scoase.

— Mergi să discuţi cu Demonii în seara asta, îmi spune. Eşti noua noastră recrută, aşa că vor face tot posibilul să te intimideze. Vor să intri în joc nesigură.

— Nu mă sperie.

— Sper că nu. Asher clipeşte. Dar vreau să arăţi speriată. Fă-i să te subestimeze. Vreau să creadă că eşti încolţită şi temătoare, şi că am făcut o mare greşeală alegându-te prima. Lasă-i să se simtă bine. Apoi o să-i distrugem în meciuri şi-o să-i lăsăm în şoc.

Roshan îi aruncă lui Asher o privire lungă.

— Cam devreme să ne trimitem jucătoarea surpriză în prima linie, nu crezi?

— Se descurcă. Asher rânjeşte spre mine. Ai scris *prima linie* pe toată faţa.

Decid să îi răspund la zâmbet, sperând că faţa mea nu e chiar atât de sinceră, astfel încât Asher să-şi dea seama ce fac de fapt aici. Atenţia mea se întoarce la Demoni. S-au adunat aproape de scenă, acolo unde DJ Ren se dezlănţuie. Este o scuză bună să merg să colectez date

despre toţi.

— Se face, căpitane, spun eu.

Când ne croim drum prin masa de coate şi umeri, Roshan îmi strecoară o băutură.

— O să ai nevoie, mormăie el. Ash crede mereu de cuviinţă să ne înţepăm rivalii înainte de meciuri. Dar dacă nu vrei să vorbeşti cu Demonii, nu trebuie.

Aproape oriunde mă uit, văd jucători oficiali pe care-i recunosc. Şi ei mă privesc, mă remarcă, vorbind între ei fără să-şi ia ochii de la mine. Oare ce spun? Oare ce ştiu? Este vreunul dintre ei vânător de recompense? Pentru cineva care e obişnuit să nu iasă în evidenţă, toată atenţia concentrată asupra mea e puţin deconcertantă. Dar prefer să zâmbesc şi eu de fiecare dată.

— Haide, îi spun lui Roshan. Oamenii vorbesc oricum despre mine. Aş putea măcar să mă obişnuiesc cu confruntările.

Roshan se apleacă deasupra mea şi îmi face un semn în direcţia lui Max Martin şi Tremaine Blackbourne de la Brigada Demonilor, care discută într-un colţ.

— Păi, dacă e să jucăm contra lor, îmi spune la ureche cu vocea scăzută, va trebui să le faci faţă ălora doi. Max e Luptătorul lor, Tremaine e Arhitectul. Iar Tremaine te va urmări în joc, fiindcă ai fost alegerea numărul unu. Haide.

Îşi pune o mână pe spatele meu şi ne conduce înainte.

Lângă Max, Tremaine arată palid şi slab, aproape fantomatic, în costumul lui alb cu negru. El şi Roshan au un schimb de priviri reci când ne apropiem. Apoi ridică o sprânceană sceptică în direcţia mea.

— Salut! îi spun, plantându-mi un zâmbet larg şi naiv pe faţă. Tremaine Blackbourne? în acelaşi timp, îmi ating subtil piciorul cu degetul şi încep să descarc informaţii despre el şi despre Max. E atât de interesant să fii la un loc cu celelalte echipe, nu?

— E încântată să fie aici, îi spune Tremaine lui Max,

cu ochii încă asupra mea. Cred că şi eu aş fi, dacă aş fi trişat ca să ajung la recrutare.

Ai vrea *tu* să *fi fost atât de deştept încât s-o faci*, vreau să scuip drept răspuns, însă inspir adânc şi mă forţez să-mi înghit replica.

Văzându-mi expresia tensionată, zâmbetul lui Tremaine se întinde.

— Uite ce piersicuţă. Se lovesc atât de uşor, că au nevoie de un Scut ca escortă. Ochii lui îl evită dinadins pe Roshan, ceea ce mă face să mă gândesc că acolo se îndreaptă de fapt atenţia lui. Cred că Ash şi-a pierdut minţile când te-a ales prima.

Max mă măsoară din priviri.

— Poate că Ash a vrut doar să aleagă pe cineva potrivit cu pedigriul echipei. Aşa-i, Ahmadi? îi spune lui Roshan.

Chiar dacă ambii Demoni continuă să mă privească, încă nu îmi vorbesc direct. Mâna lui Roshan se încordează puţin pe braţul meu.

— Nu poate nici măcar intra într-un restaurant de fiţe cu Nivelul 28. Arată ca scoasă dintr-un coş cu rufe murdare.

Mă prefac că-mi pierd echilibrul şi îmi înfig tocul în piciorul lui Max. Max icneşte.

— Doamne, îmi pare atât de rău! izbucnesc, prefăcându-mă şocată. E imposibil să mergi pe tocurile astea uzate.

Roshan mă priveşte surprins. Un zâmbet minuscul îi pluteşte pe buze.

— Uite, ştiu c-am început pe picior greşit… de-a dreptul, îi spun lui Max, care se uită urât la mine. Dar m-am gândit că poate o luăm de la capăt, ca să dăm dovadă de sportivitate. Întind mâna, aşteptând să mi-o strângă.

Tremaine e primul care izbucneşte în râs.

— Uau! exclamă el, acoperind muzica. Eşti într-adevăr o jucătoare surpriză. Îmi ignoră voit mâna întinsă. Uite ce e, Prinţesă Piersicuţă, nu aşa funcţionează

lucrurile în campionat.

Îl privesc cu inocenţă şi confuzie.

— Nu? Atunci cum?

Ridică un deget.

— Joc cu tine. Încă un deget. Te bat. Şi apoi, dacă mă rogi frumos, îţi dau un autograf. E o dovadă generoasă de sportivitate, nu crezi?

Fanii din jurul lor îmi rânjesc, şi în ciuda muzicii lui DJ Ren, le aud chicotelile. Îmi ia fiecare dram de autocontrol să nu-mi strâng pumnii şi să-i şterg zâmbetul lui Tremaine cu un croşeu. M-am băgat în multe bătăi pentru mai puţin.

În loc de asta, adun toate informaţiile posibile despre ambii jucători. Deja a funcţionat să intru în conturile Demonilor. Dar nimic nu pare suspect. Îmi întorc atenţia spre informaţiile despre Max. Nici el nu-mi oferă mare lucru. Niciun scut de securitate ciudat, nimic folositor.

Roshan intervine înainte ca Demonii să mai adauge ceva.

— Nu vă mai bateţi gurile, spune el cu răceală, aţintindu-şi privirea asupra lui Tremaine. Nu vă vor ajuta în arenă.

Tremaine îmi aruncă o privire dezgustată. Sunt bucuroasă că văd asta, fiindcă e clar că mă subestimează.

— Vorbe mari de la echipa cea mai prost cotată. Ochii i se opresc scurt asupra lui Roshan. Treci înapoi la Cavalerii tăi.

Apoi se întoarce să plece, cu Max pe urmele lui.

— Cine le-a călcat animalele de companie în dimineaţa asta? îl întreb pe Roshan, cu ochii lipiţi de spatele lui Tremaine.

— E o parte a strategiei Demonilor. Vorbesc urât şi speră că o parte din ce spun va ajunge la ţintă şi că va rămâne acolo. Uneori, funcţionează. Dacă repeţi o insultă de suficiente ori, toată lumea va începe s-o creadă.

O amintire vagă a turneelor trecute îmi revine în minte, şi îmi acum ştiu că i-am văzut de multe ori

împreună pe Tremaine şi pe Roshan râzând.

— Dar, spun eu, Tremaine a fost cândva un Cavaler, nu? Eraţi prieteni?

Expresia lui Roshan se întunecă.

— Se poate spune şi-aşa.

— Ce s-a întâmplat?

— Tremaine vrea să câştige. Întotdeauna. Pur şi simplu. Aşa că, atunci când Demonii au ajuns echipa de top, a vrut să plece. Ridică din umeri. Mai bine aşa. Se potrivesc mai bine cu personalitatea lui.

Apoi îmi amintesc că Roshan şi Tremaine au fost jucători surpriză în acelaşi an. Roshan fusese primul ales. Vreau să-l întreb despre asta, dar privirea lui îmi spune că doreşte să schimbe subiectul. Poate că au fost mai mult decât prieteni. Aşa că dau din cap şi o las baltă.

Hammie ne face semn din partea cealaltă a ringului şi ne atrage atenţia. Arată spre o mulţime de oameni adunaţi în jurul cuiva. Îmi ia o clipă să-mi dau seama că e Hideo, cu mânecile cămăşii rulate până la coate şi cu blazerul aruncat peste umăr. Kenn este lângă el, salutând fanii şi jucătorii cu rânjetul lui imens. Hideo e mai rezervat şi are o expresie la fel de serioasă cum mi-o amintesc, chiar dacă şi el oferă saluturi politicoase.

Hammie îşi croieşte drum spre noi şi ne prinde de braţ.

— Hai să-l salutăm.

Sfârşim înghesuiţi în spatele unui grup de jucători de la Cavalerii Norilor şi al echipei Andromeda, în timp ce, în faţa noastră, Max şi Tremaine îi strâng pe rând mâna lui Hideo. Tremaine îi spune ceva rapid, în timp ce Hideo încuviinţează răbdător şi nu zâmbeşte.

Îmi muşc buza, trăgând de rochie şi blestemând decizia de a o fi îmbrăcat.

Atunci, privirea lui Hideo se opreşte asupra mea. Mi se taie respiraţia, îi urează rămas-bun lui Tremaine şi se îndreaptă spre noi. O clipă mai târziu e aici, iar Roshan face un pas să-l salute.

Hammie mă pocneşte peste încheietură.

— Nu te mai fandosi, îmi spune, privind cu înţeles spre rochia mea.

— Nu mă fandosesc, mormăi eu, însă Hideo a ajuns în faţa mea, iar mâinile îmi înţepenesc alături de corp.

— Domnişoară Chen, spune el. Ochii îi poposesc pe faţa mea. Felicitări!

Tu ai fost în spatele alegerii mele ca numărul unu? vreau să întreb, dar îi zâmbesc şi îi strâng mâna politicos.

— Crede-mă, am fost la fel de şocată ca toată lumea.

În spatele lui, Max şi Tremaine se holbează la noi. Dacă Tremaine m-ar putea înjunghia din priviri, ar face-o cât ai zice peşte.

— Fiecare recrutare ne rezervă măcar o surpriză, răspunde Hideo.

— Adică nu te aşteptai să fiu aleasă atât de repede?

Stafia unui zâmbet apare pe buzele lui Hideo.

— Ai fost? N-am remarcat. Se apleacă mai aproape de mine. Arăţi superb în seara asta, continuă pe o voce scăzută, aşa încât să nu mai audă nimeni.

Apoi îşi ia deja la revedere, trecând pe lângă noi cu anturajul său, cu gărzile de corp şi cu o coadă de fani isterizaţi după el.

— *La naiba*, spune Hammie în urechea mea, cu ochii încă fixaţi pe Hideo. Arată chiar mai bine în persoană decât la ştiri.

Roshan mă priveşte direct.

— Tocmai te-a tachinat fiindcă ai fost aleasă prima.

— Nu cred că mă place prea mult.

— E suficient ca să apari în revistele de scandal, comentează Hammie. Ştii, nu? Hideo nu le vorbeşte aşa jucătorilor. Totul se rezumă la afaceri.

Îmi dă un cot suficient de tare să mă facă să gem.

— Nu e mare lucru.

Hammie râde scurt, iar buclele îi tresar.

— Nici că-mi pasă. Felul în care suferea Tremaine în spate o să mă alimenteze pentru tot restul campionatului.

În timp ce câţiva fani le cer autografe ei şi lui Roshan, eu mă uit în direcţia în care a dispărut Hideo în mulţime. M-a privit cu atenţie la recrutare. Îmi amintesc cum stătea în tribuna lui privată când s-a anunţat statutul meu ca primă alegere. *Nu vorbeşte aşa cu jucătorii*. Dar cum vorbeşte? Nu a schimbat câteva cuvinte cu toţi cei pe care i-a întâlnit în seara asta? în mulţime, îl văd pentru ultima oară, înainte ca gărzile de corp să îl conducă spre un coridor.

Un nume îmi apare pe ecran şi privesc instantaneu în sus. Mi-am croit drum suficient de aproape de unde se află încă DJ Ren, în spatele unui munte de instrumente, răsucind un ritm rapid, cu aripile de aur ale căştilor reflectând luminile stroboscopice. Aproape că uitasem că şi el e jucător oficial, însă acum sunt suficient de aproape ca să-i extrag datele.

Mă apropii discret şi caut informaţiile. Mă opresc imediat.

Informaţiile sale private sunt păzite în spatele unei mase de scuturi – nu unul, ci zeci. Tot ce am reuşit să descarc despre el e criptat. Din cine ştie ce motiv, Ren nu e amator în probleme de securitate şi ştie cum să se protejeze, mult mai bine decât un jucător oarecare. Mult *prea* bine. Mă uit la el, gândindu-mă. *Silueta pe care am văzut-o în Tokyo Dôme e un jucător surpriză*.

Şi un singur jucător surpriză nu a fost la locul lui în timpul recrutării.

12

A

În dimineaţa următoare, aud vocea lui Asher plutind dinspre vestibul, chiar când ies din cameră, căscând, cu părul încâlcit. Mă lovesc de Hammie pe drum. Icneşte, părând încă adormită.

— Jos, mormăie.

— Ce se întâmplă?

— Au fost trase la sorţi meciurile, îmi răspunde, apoi se clatină în direcţia băii.

Meciurile. Astăzi vom afla cine cu cine joacă. Gândul mă trezeşte rapid. Mă spăl pe dinţi, îmi dau cu apă pe faţă şi îmi pun o pereche nouă de lentile Warcross. Apoi mă îndrept spre vestibul. Asher e deja acolo, pe canapele, vorbind pe o voce scăzută cu Roshan. Căpitanul nostru are cearcăne întunecate sub ochi, însă, în rest, pare pregătit. Privesc la măsuţa de cafea. Revista de deasupra are o fotografie cu Hideo la un banchet, lângă o femeie blondă, complet fermecată, care-i şopteşte ceva la ureche, şi-a găsit prinţesa acele prinţul? urlă titlul.

Hammie apare câteva clipe mai târziu, urmată de DJ Ren. Ren arată cel mai rău dintre noi, cu părul scurt şi şaten în toate direcţiile şi cu ochii ascunşi de o pereche de ochelari de soare albi. Are încă pe cap căştile înaripate, cu o cască la locul ei şi una uşor ridicată, ca să audă ce se petrece. Se aşază pe cea mai îndepărtată canapea, se lasă pe spate şi salută leneş pe toată lumea. *E singurul care nu a fost la locul lui la Wardraft*. Poate fiindcă se ascundea undeva, în formă virtuală, ca să-i spioneze pe toţi.

Poate e Zero.

Nu. Zero ar trebui să se priceapă mai bine la camuflaj. Cu siguranţă Zero nu e aşa de kitschos încât să poarte ochelari de soare în interior.

Hammie întinde o mână în faţa lui Ren şi pocneşte de două ori din degete.

— Alo! spune ea. Vedeto. Nu mai eşti în club.

Ren îi face semn să-i dea pace.

— Sunt sensibil la lumină dimineaţa, spune el în franceză, iar eu citesc traducerea.

Roshan ridică o sprânceană, în timp ce Hammie îşi dă ochii peste cap.

— Da, şi eu sunt alergică, surpriză ce eşti, răspunde ea.

Cât vorbeşte Hammie, eu încep să caut metodic prin datele echipei mele. Se pare că Roshan a trimis mai multe e-mailuri aseară, în timp ce numărul de note al lui Hammie a scăzut considerabil, semn că a cumpărat ceva costisitor.

Cât despre Ren, la fel ca ieri, are un zid în jurul datelor sale, setat astfel încât oricine ar încerca să intre să fie redirecţionat spre un alt scut, în loc de informaţii. Încep să rulez un program ca să trec de el.

Roshan oftează.

— Ash, zi-i să-şi scoată căştile, spune el răbdător.

Asher îşi încrucişează braţele.

— Scapă de ele, surpriză. N-am chef de asta acum.

Ren se mai relaxează un moment, apoi, în sfârşit, îşi scoate căştile şi le pune în jurul gâtului, apoi îşi scoate şi ochelarii de soare. Ochii lui sunt de un căprui atât de deschis, că par aurii.

Când suntem gata, Asher spune:

— Wikki, dă drumul la anunţ.

Drona echipei clipeşte într-un colţ, şi când face asta, o transmisiune în direct apare pe unul dintre pereţii vestibulului. Hideo stă în faţa unui podium, înfruntând un zid de bliţuri.

— Meciurile au fost făcute, spune Asher, confirmând informaţia oferită de Hammie. Şi vom juca în prima etapă.

Hideo nu a pierdut timpul şi s-a asigurat că voi fi prezentă în primul meci.

— Cu cine jucăm? întreb.

Asher ne arată câteva imagini virtuale. Este blazonul echipei, fenixul roşu cu auriu, care pluteşte în aer lângă o imagine negru cu argintiu a unor figuri scheletice, cu glugi, călare. Deasupra sunt cuvintele:

Etapa întâi

CAVALERII PHQENIX vs. BRIGADA DEMONILOR

Hammie chiuie, iar Asher aplaudă tare.

— Anul trecut am pierdut, spune el, privind undeva între mine şi Ren, iar apoi am fost pedepsiţi în clasamente. Toţi vor crede că Demonii or să ne zdrobească. Dar noi o să le dovedim că greşesc, bine? Rânjeşte canin. Acum trebuie doar să presupunem care va fi primul nivel.

— De fiecare dată când comitetul ne pune să jucăm cu Demonii, îmi explică Hammie, e de obicei un nivel care

implică viteză. De exemplu, Lumea de Opt Biţi, de acum doi ani. Îi dă un cot lui Asher. Îţi aminteşti de ea, nu?

Asher mormăie.

— Mda. Ce de trepte!

— Sau spaţiu, continuă Hammie. Au ei ceva cu spaţiul tridimensional. Deci, dacă nivelul nostru presupune să fim în aer multă vreme, s-ar putea ca ei să fie în avantaj. Dar noi ne antrenăm pentru viteză. Demonilor le place să se antreneze pentru forţă şi apărare.

— De fapt, fiecare dintre ei se antrenează pentru apărare, nu doar Luptătorul şi Scutul, încheie Asher. Dacă vă uitaţi la orice joc în care fac plonjoane coordonate, mai ales când îşi folosesc ambele braţe, veţi vedea cum schimbă rolurile între ei fără probleme.

— De exemplu, Lumea Flăcărilor Dragonului, spune Hammie. Toată lumea încuviinţează, mai puţin eu. Gândiţi-vă doar la cum se aruncă în formaţie de pe stânci. Îi urăsc, însă sunt nişte adevăraţi artişti.

N-am nici cea mai mică idee despre ce vorbeşte lumea.

Dar un cor de aprobări îi răspunde lui Hammie, şi alte lumi la nivel înalt sunt disecate în conversaţie. Urmează şi mai multe replici despre mişcări, cu porecle despre care nu am auzit niciodată. Rămân tăcută, încercând să prind cât mai mult, dar, pentru prima dată de la recrutare, îmi dau seama cât de nelalocul meu sunt în acest campionat. Ren o fi jucător surpriză, însă joacă de multă vreme şi a deblocat şi jucat în toate aceste lumi. Eu nu am jucat în niciuna. Sunt aici pentru vânătoare, fireşte, dar şi pentru joc, iar acum simt că Hideo m-a introdus în el ca să mă umilească.

— Nu înseamnă că nu există dezavantaje, desigur, spune Asher, întorcându-se spre mine. Demonii sunt competenţi în toate, însă nu ies în evidenţă prin nimic. Concentrează-te să fii o Arhitectă grozavă, Emi, şi vei câştiga jocul pentru noi. Ne vom asigura că ajungi acolo cât ai clipi.

Îi zâmbesc, recunoscătoare că m-a reintrodus în conversaţie.

— Aveţi vreun sfat pentru mine în ceea ce-i priveşte pe Demoni?

— Destule. Te vor lua în cătare devreme. Oricare ar fi nivelul, ar trebui să poţi să le tai calea şi să reuşeşti să eliberezi terenul.

Mă gândesc la rânjetul lui Tremaine şi la insultele lui Max, apoi la avertismentul lui Roshan.

— O voi face, răspund.

Asher se uită la Ren.

— Nu am văzut niciodată un Luptător la fel de rapid în atac ca tine, dar şi ofensiva lui Max Martin e foarte puternică. Ştii ce ai de făcut.

Ren îl salută ducând două degete la tâmplă.

— Da, căpitane.

Vizavi de mine, Roshan e singurul care priveşte cu solemnitate la anunţul despre meciuri. Asher se uită la el suspicios, apoi dă din cap o dată.

— Ai vreun sfat pentru Emi despre cum să se descurce în joc cu Tremaine? întreabă el.

— Ash, îl avertizează Hammie.

Roshan îi aruncă o privire urâtă.

— A fost Cavalerul *tău* înainte să devină Demon. *Tu* să-i spui.

Asher ridică din umeri.

— Nu din vina mea v-aţi combinat, spune el. Tu-l cunoşti pe Tremaine cel mai bine dintre noi toţi, aşa că lasă la o parte probleme personale şi ajută-ne jucătoarea surpriză, bine?

Roshan îl priveşte lung pe Asher, apoi oftează şi se întoarce spre mine.

— Tremaine este un Arhitect care s-a antrenat pe toate poziţiile. E cel mai bun dintre Demoni la schimbarea rolurilor, şi e un Hoţ şi un Luptător decent. Aşa că, uneori, în timpul meciurilor, coechipierii îi aruncă toate energizantele sau armele lor, deci le poate folosi chiar

dacă, teoretic, e Arhitectul. Când te lupţi cu el, aminteşteţi că are multe feţe şi că e suficient de flexibil încât să adopte o mişcare surprinzătoare. Îţi arăt la antrenament.

Asher pare mulţumit, iar când Roshan se lasă pe spate şi îşi încrucişează braţele, îi dă pace.

— Care sunt celelalte meciuri? întreabă Ren.

Asher derulează afişajul care pluteşte în aer. Cele două embleme dispar şi sunt înlocuite de altele două.

DRAGONII IERNII vs. TITANII

Continuă să deruleze. BASTARZII REGALI vs. VÂNĂTORII-DE-FURTUNI. CUCERITORII CASTELULUI vs. CEI-CARE-PĂŞESC-ÎN-VÂNT. ŞOIMIIDETUNDRĂ vs. FANTOMELE. CAVALERII NORILOR vs. VRĂJITORII. VIKINGII ZOMBI vs. LUNETIŞTII. Continuă aşa până când ajungem la ultimul dintre cele şaisprezece: ANDROMEDA vs. OGARII SĂLBATICI.

Atenţia mea se îndreaptă iar asupra lui Hideo, care se află încă în faţa unui podium, flancat de o parte de Kenn şi de cealaltă de Mari, răspunzând la întrebări.

— Poţi să porneşti sonorul? îl întreb pe Asher.

El porneşte sonorul transmisiunii în direct. Zgomotul unei săli de conferinţe umple vestibulul. Hideo priveşte spre mulţime, la un reporter care strigă o întrebare.

— Domnule Tanaka, spune acesta, lansaţi şi cei mai noi ochelari – pardon, lentile – astăzi?

Hideo încuviinţează.

— Da. Sunt trimise peste tot în lume chiar acum.

— Domnule Tanaka, se bagă un alt reporter, am văzut deja materiale filmate cu cozile lungi şi am auzit zvonuri cum că s-au furat transporturi din camioane. Sunteţi îngrijorat că profitul Henka Games va scădea fiindcă trimiteţi gratis aceste noi lentile?

Hideo îl priveşte cu răceală.

— Beneficiile realităţii alternative sunt un merit al tuturor. Majoritatea profitului nostru provine din lumile în sine şi nu din hardware.

Reporterii încep să vorbească din nou unii peste alţii.

Hideo îşi întoarce capul spre o altă întrebare.

— Domnule Tanaka, spune acesta, aveţi vreun motiv anume să fiţi interesat de Emika Chen?

Coechipierii mei mă privesc la unison, chiar când mă înroşesc îngrozitor. Îmi dreg vocea şi tuşesc. Pe ecran, însă, Hideo nu mişcă niciun muşchi.

— Puteţi fi mai specific? întreabă el.

Reporterul, dornic de reacţie, continuă.

— Jucătoare surpriză fără a fi prezentă în clasamente? întreabă el. Alegerea numărul unu? Cavalerii Phoenix, echipa ei, joacă în primul meci al sezonului?

Simt cum ochii celorlalţi din echipă sfredelesc găuri prin mine. Doar Asher pufneşte nervos şi mormăie:

— Auzi, echipa *ei*\ *Eu* sunt căpitanul!

Expresia lui Hideo rămâne liniştită, chiar dezinteresată. Nimic nou, îmi amintesc forţat. Reporterii îi pun sub semnul întrebării fiecare interacţiune cu o fată. Acum serios, e cuplat cu prinţesa Norvegiei în revista de pe măsuţa pentru cafea. Singura reacţie de orice fel pe care o văd, totuşi, vine de la Kenn, care îşi ascunde o umbră de zâmbet.

— Nu eu controlez cine pe cine alege, spune Hideo. Cât despre ordinea jocurilor, aceasta a fost aleasă de un comitet cu luni în urmă. Apoi priveşte spre alt reporter.

Hammie fluieră.

— Ce mai spui acum, Emi? zice, ridicând o sprânceană. Revistele de scandal o să te cupleze cu Hideo pe toate copertele de săptămâna viitoare!

Gândul îmi face inima să bată nebuneşte. E doar prima dimineaţă a primei zile de antrenament, dar deja rolurile mele ca jucătoare surpriză şi vânător de recompense se iţesc. Dacă nu mă dau de gol într-o săptămână, va fi un miracol.

În sfârşit, Hideo coboară de pe podium, iar transmisiunea se încheie. Asher îi cere lui Wikki să oprească totul. Apoi ne priveşte.

— Ei bine, spune el, avem o lună la dispoziţie ca să

ne punem jucătorii surpriză la punct.

Mă uit la programul pe care-l rulez ca să trec de scuturile lui Ren. Aproape am intrat.

— V-aţi pus lentilele? întreabă Asher.

Toţi încuviinţăm.

— Prea bine, Cavaleri. Să începem antrenamentul!

13

Asher se apleacă înainte, apoi apasă ceva în aer, pe propriul ecran. Vedem cu toţii un meniu de Warcross. *Dacă Asher ne poate arăta acelaşi lucru, înseamnă că suntem conectaţi la aceeaşi reţea în timpul antrenamentelor*. Ren a fost în spatele scuturilor la petrecere, însă poate că acum, dacă suntem cu toţii conectaţi, pot găsi o cale de a mă infiltra în unele dintre datele lui. *Ale tuturor, de fapt*.

Cât mă gândesc la asta, Asher apasă o opţiune care spune Terenuri de antrenament. Lumea din jurul nostru se întunecă, de parcă aş fi închis ochii. Clipesc de câteva ori. Apoi, o lume nouă se materializează.

Aceasta e o lume Warcross pe care n-am mai văzut-o. Trebuie să fie rezervată exclusiv echipelor profesioniste. Arată ca o lume văruită în alb, o lume virtuală neterminată, cu suprafeţe nevopsite şi fără textură. Stăm în mijlocul unui trotuar alb, lângă o stradă albă, aglomerată cu maşini albe, iar deasupra noastră sunt clădiri albe cu coloane. Când mă uit în josul străzii, văd o bucată de junglă albă, cu copacii şi trunchiurile fildeşii, şi cu iarba albă, la fel ca cea care creşte la marginea străzilor oraşului. Singura culoare din această lume este cea a cerului albastru.

Pentru moment, îmi permit să uit de vânătoare. Stau într-un nivel pe care puţini ajung să îl vadă, cu unii dintre cei mai faimoşi jucători din lume.

— Bine aţi venit pe terenurile de antrenament! spune Asher de lângă mine.

La fel ca noi, poartă şi el un costum standard mulat pe corp, o armură roşie care contrastează puternic cu lumea din jur. Ne putem vedea unii pe alţii foarte uşor.

— Aceasta este o simulare în alb care conţine lumi în miniatură, toate condensate întruna. Arată spre strada care duce la junglă. Acolo sunt păduri, iar aici ne aflăm în oraş. La câteva străzi spre est, oraşul se termină şi începe oceanul. La vest, avem şiruri înguste de scări care duc spre cer. Gropile de pe străzi vă vor permite să accesaţi o reţea subpământeană de peşteri. Aici avem exemple ale majorităţii obstacolelor pe care le vom întâlni anul acesta.

Mă uit mai aproape la costumele noastre. Deşi avem cu toţii o armură roşie, există mici diferenţe între costume. Cel de Luptător al lui Ren este căptuşit cu plăci moi, ranforsate de un set exterior de armură de războinic. Apărătorile pentru braţe au ţepi. Costumul de Hoţ al lui Hammie e plin de buzunare, cârlige şi cusături în care poate stoca lucruri. Asher arată ca un căpitan, în timp ce Roshan, Scutul nostru, are apărători pentru braţe mai mari decât ale noastre, iar cureaua este echipată cu poţiuni şi elixire pe care le poate folosi ca să ne protejeze.

Apoi e costumul meu de Arhitect. În jurul taliei am o curea utilitară, echipată cu o mulţime de unelte cu care sunt foarte familiarizată. Ciocan. Şurubelniţă. O cutie de cuie. Două role de bandă adezivă. Un fierăstrău micuţ. Frânghie. Am unelte vârâte şi în cizme: beţe de dinamită, şperacle – iar de coapsa dreaptă am prins un set de cuţite.

— Hammie, spune Asher. Tu lucrezi cu mine. Face semn spre mine. Emika, Ren şi Roshan. Voi sunteţi o echipă. Roshan va fi căpitanul vostru. Apasă un buton în aer, şi o piatră preţioasă strălucitoare apare deasupra capului lui Roshan. Amintiţi-vă că scopul vostru este întotdeauna piatra. Cum reuşiţi asta, depinde de voi. Hai să lucrăm cu slăbiciunile voastre.

Priveşte între cele două echipe, apoi apasă un buton.

Energizante în culori preţioase apar peste tot în jurul nostru, culorile lor părând electrice pe fundalul alb. Unele sunt expuse în vitrine, altele se află deasupra felinarelor, în timp ce o parte atârnă peste clădiri.

Ochii mei le cântăresc, notând cele uşor de luat şi

cele dificile. Am jucat doar cu începători sau m-am antrenat singură în lumi accesibile tuturor. Cum va fi să am o echipă oficială care-mi urmăreşte jocul?

— Energizantele din turneele de campionat sunt diferite de cele din jocurile obişnuite, ne spune Asher mie şi lui Ren. În fiecare an, Comitetul de Warcross votează o duzină de energizante noi, disponibile doar în campionat, şi apoi le retrag la final de sezon. Azi vreau să exersăm capturarea lor.

Apasă din nou un buton. Toate energizantele dispar, mai puţin unul, care rămâne agăţat la marginea unui pod dintre două clădiri. E pufos, acoperit cu blăniţă de un albastru-electric dungată cu auriu şi argintiu, şi bâzâie uşor.

— Mai precis, vreau să îl obţinem pe *acela*, spune Asher.

— Ce face? întreabă Ren.

— Transformare, răspunde Asher. Îi dă utilizatorului puterea să schimbe ceva în altceva.

Când Ren aprobă, cu atenţia întoarsă spre energizant, eu îl privesc şi îmi lovesc uşor piciorul cu degetele. O bară de progres micuţă clipeşte în colţul ecranului meu, în timp ce îi aplic unul dintre programele mele. După câteva minute, pot accesa doar numele lui complet, Renoir Thomas, şi fotografia. Mă încrunt. Programul meu reuşeşte să îi acceseze câteva dintre informaţiile publice şi câteva dintre mesaje, dar restul e încă în spatele unui perete de scuturi cum nu am mai văzut.

— Emi, spune Roshan, aducându-mă la realitate. Trezirea.

Fac ce mi se spune.

— Acest energizant a fost inclus în campionatul din acest an pentru Arhitecţi, fiindcă voi îl puteţi folosi cel mai bine. Vreau să-l obţineţi pentru căpitanul vostru temporar, Roshan. Asher priveşte într-o parte. Vă confruntaţi cu Hamilton, care va face tot ce îi stă în puteri să-l obţină

pentru mine.

Roshan se apropie de ea şi îi şopteşte ceva în ureche. Îi spune, probabil, să includă câteva dintre mişcările caracteristice lui Tremaine, cred eu, ţinând cont de ce mi-a povestit mai devreme. Hammie încuviinţează, cu privirea rătăcindu-i spre mine de câteva ori. Când Roshan a terminat, rânjeşte întunecat în direcţia mea. Încerc să îi zâmbesc plăcut.

Un cronometru roşu stacojiu apare deasupra energizantului. Asher îşi loveşte încheietura.

— Cavalerii Phoenix sunt cunoscuţi pentru viteză, adaugă el. Aşa că ne cronometrez fiecare dintre sesiunile de antrenament, indiferent cât de mici sau obişnuite ar părea. Aţi priceput, jucători surpriză?

— Am priceput, încuviinţez eu.

— Aveţi cinci minute. Se uită în sus. Acum!

Un val de adrenalină mă loveşte. Nu gândesc, doar sar. Hammie face la fel. Se grăbeşte spre clădire, însă eu decid să fug peste drum. Când Hammie începe să urce pe o latură a clădirii, apucând o cărămidă după alta şi croindu-şi drum în sus, eu sprintez către unul dintre felinarele stradale înalte aliniate pe strada de peste drum. Scot unul dintre beţele de dinamită din cizmă. Apoi îl pun la baza stâlpului, atentă să îl poziţionez aşa încât explozia să rupă stâlpul în direcţia bună. Aprind dinamita şi apoi fac câţiva paşi în spate, ca să fiu într-o zonă sigură.

Bum!

Pământul se cutremură când baza felinarului explodează. Stâlpul se prăbuşeşte drept înainte, răsturnându-se în formă de unghi peste peretele clădirii.

— Bună asta! strigă Roshan aprobator.

Sunt prea concentrată să mă uit spre ei. Toată energia mi-o investesc în sarcina mea. Sar pe stâlp, apoi inspir adânc şi încep să fug spre clădire. Timpul pierdut cu aşezarea dinamitei e compensat, fiindcă urc tot mai sus foarte repede, până când ajung pe zidul clădirii. Hammie încă mai urcă, la vreo zece metri mai jos decât mine. La

două etaje mai sus, energizantul atârnă deasupra podului.

Îmi pun mâinile pe zid, apoi caut frânghia. Dacă o pot arunca şi încolăci în jurul unuia dintre felinarele de pe pod, mă pot trage în sus suficient de repede ca să ajung prima.

Deodată, ceva mă trage puternic de talie. Aproape că-mi pierd echilibrul şi cad. Mă uit în jos.

Colacul de frânghie a dispărut. Sub mine, Hammie rânjeşte şi mi-l arată. *Cum de l-a luat atât de repede*? *Cum de-a ştiut c-o să-l folosesc*?

— Nu eşti singura care are unelte, surprizo! îmi strigă.

Îmi arată pistolul cu şocuri, cu marginile lucind în lumină, şi apoi aruncă frânghia mea spre colţul ieşit în afară al următorului etaj. Se trage mai sus.

Hammie mi-a împuşcat frânghia din talie şi mi-a luat-o. N-am timp să fiu supărată pe ea. Mă concentrez din nou pe misiunea mea şi mă arunc în sus pe zid, prinzându-mă de fiecare cărămidă. Amândouă urcăm febril.

Hammie e mai rapidă ca mine. Mă depăşeşte repede, şi câteva secunde mai târziu sunt în urma ei cu cel puţin trei metri. Mă forţez să urc mai rapid.

Chiar când Hammie ajunge la marginea podului, în jurul nostru clipesc culori. Alte sfere şi cuburi apar deodată, răspândite peste pod şi pe ziduri. Asher trebuie să fi repus în funcţiune restul energizantelor. Ochii îmi zboară la unul la care pot ajunge.

E o sferă galbenă, strălucitoare, care pluteşte lângă zidul pe care urc. *Plus de viteză*. O iau şi o strâng în mână.

Sfera dispare, acoperindu-mă într-o strălucire galbenă-neon. Lumea din jurul meu pare să încetinească, odată cu Hammie. Mă grăbesc în sus, urcând de două ori mai repede decât cu câteva secunde în urmă.

Trec de Hammie şi sar pe pod, chiar când energizantul mi se termină. Lumea îşi revine la normal.

Cronometrul de deasupra Transformării continuă să numere invers. Mai sunt treizeci de secunde.

În loc să mă grăbesc pe pod cât de repede pot,

renunţ la câteva secunde preţioase şi pun o capcană rapidă pentru Hammie. Îmi scot ciocanul de la curea şi sfărm fiecare suport pentru mâini şi picioare pe care le folosesc ca să urc. Hammie nu le va putea folosi ca să mă urmărească. Apoi mă întorc şi continui. Sunt foarte aproape.

Când mă uit iar în spate, Hammie a dispărut.

Clipesc. *Ce*?

— Aici! spune vocea ei de undeva de sus.

Mă uit într-acolo şi o văd plutind deasupra mea, de parcă ar şti exact ce urma să fac ca s-o încetinesc. A reuşit să ajungă la un energizant, Aripi, care i-a oferit capacitate de zbor temporară, ţinând cont de strălucirea portocalie din jurul ei. Rânjeşte, apoi se aruncă după energizantul Transformare.

Mă lansez de pe marginea podului şi mă arunc spre ea. Mâinile mele o apucă de picioare. O dezechilibrez înainte să poată ajunge la energizant. Scoate un strigăt surprins, enervat. Pentru o secundă, fiindcă mai are încă abilitatea de zbor, ne rostogolim pe loc şi încearcă să mă scuture de pe ea. Apoi, spre oroarea mea, vine spre mine cu pumnii ridicaţi.

Abia dacă reuşesc să evit prima lovitură. A doua mă loveşte în bărbie şi îi dau drumul. Dar, din nou spre surprinderea mea, nu îmi dă drumul. Un Hoţ normal aşa ar face, dar Hammie îşi înteţeşte strânsoarea şi continuă să se lupte cu mine în aer.

— Ai grijă la mâini! îmi strigă Roshan, chiar când văd ceva sclipind în pumnul lui Hammie.

Un pumnal. *Un pumnal*? Hoţii n-ar trebui să aibă pumnale, într-o clipă, îmi dau seama că acesta a fost planul lui Roshan. Tremaine probabil că joacă aşa, trecând cu uşurinţă de la un rol la altul. Aşa că Roshan i-o fi dat pumnalul ca să vadă cum reacţionez.

Hammie loveşte cu o viteză ameţitoare.

Majoritatea jucătorilor n-ar fi putut să se ferească. Dar reflexele mele sunt la zi după traiul de vânător de

recompense pe străzi. Amintirea mea, fugind prin New York şi prinzând pariorul, mă bântuie. M-a atacat cu un cuţit, un cuţit *real*. Când pumnalul virtual al lui Hammie cade asupra mea, mă mişc din instinct, îi dau drumul complet şi o împing, cad puţin, apoi îmi întind mâinile în ultima secundă şi o prind de glezne.

Face ochii mari. Apoi, capacitatea sa de zbor dispare.

Folosesc ultima urmă de reacţiune în aer ca să mă arunc în sus. Când începe să cadă, îi dau drumul. Reacţiunea ajunge. Mă întind cât de tare pot. Vârfurile degetelor mele ating

Transformarea. E în mâna mea. Braţul mă furnică şi scot un strigăt triumfător.

Pe urmă cad înapoi la pământ. Aterizez rău, pe spate, scoţându-mi avatarul din joc câteva secunde bune. Acolo, zac icnind şi râzând. Când avatarul îşi revine, mă rostogolesc şi îmi verific inventarul, nerăbdătoare să văd energizantul.

Dar nu e acolo.

Hammie păşeşte peste mine, când reuşesc să mă aşez în fund. Ridică Transformarea şi zâmbeşte.

— Ţi l-am luat chiar când ai aterizat, spune ea.

— Cum…?

Ezit, scuturând din cap. A făcut-o atât de repede, încât nici nu am simţit când mi l-a smuls din mână. Mă uit în direcţia lui Asher şi a celorlalţi. Vin spre noi.

— Dar… nu am câştigat? Am ajuns prima.

— Ai multe puncte forte, Emi, spune Asher. Hammie îmi întinde mâna şi mă trage în picioare. Ai multe resurse. Felul în care joci ca Arhitect nu e de amator. Eşti rapidă. Precisă. Eşti mult mai talentată decât o arată Nivelul tău. Aşa şi credeam. Face un semn spre Hammie. Dar ai câteva slăbiciuni clasice de jucător surpriză. Prima, ridică un deget, ai viziune tip tunel. Hammie e o Hoaţă de talie mondială. E probabil mai rapidă şi mai agilă decât orice Hoţ cu care te-ai confruntat. A trebuit să te ajut dând drumul din nou celorlalte energizante.

Îmi pun o mână în şold şi mă uit la Hammie.

— De unde ai ştiut mereu ce voi face?

Îşi atinge tâmpla cu mâna.

— Să nu mă laşi să te conving să jucăm şah, îmi spune, repetând avertismentul lui Asher de când am întâlnit-o.

— Hammie poate structura mişcări cu o duzină de paşi înainte, îmi explică Asher. Ca orice campion de şah. Poate să-şi dea seama mental de căi posibile, iar după limbajul corpului tău, poate identifica lucrul cel mai probabil pe care o să-l faci, toate acestea în timp ce se află în mişcare. Să nu-mi spui că nu te-am avertizat.

— Dar n-am ştiut c-o să te arunci asupra mea la final, recunoaşte Hammie. Ăsta-i amuzamentul când joci cu o surpriză, nu? Nu ştii niciodată ce fel de jucător e.

Cu doisprezece paşi înainte. Mi-a ghicit probabil mişcările din secunda în care am început, poate chiar de când am început să fug spre felinar. Oftez.

— Ei bine, ce alte slăbiciuni clasice mai am?

Asher ridică două degete.

— Nu mi-ai ascultat instrucţiunile.

— Am luat energizantul.

— Instrucţiunile tale au fost să îmi aduci *mie* energizantul, intervine Roshan. Căpitanului tău. Exerciţiul nu s-a încheiat când ai ajuns prima la el. S-ar fi încheiat când mi-l dădeai mie. Nu e un joc solo, Emika, şi nu îl poţi juca de parcă doar tu vrei să câştigi.

Când spune asta, Hammie se îndreaptă spre Asher şi îi aruncă energizantul. El îl prinde fără să se uite.

— Bună treabă! spune Asher.

— Mersi, căpitane! rânjeşte ea.

Sunt bucuroasă că mă aflu în Warcross, fiindcă ceilalţi nu-şi pot da seama că-mi ard obrajii de ruşine. Hackerii şi vânătorii de recompense nu sunt tocmai renumiţi ca jucători de echipă. Nu prea mă descurc cu instrucţiunile. Dar îmi reprim gândurile şi încuviinţez.

— Îmi pare rău, spun.

— Nu-i stres, iubito, îmi spune el. Hoţii n-ar trebui să aibă pumnale – Luptătorii, da. Însă aşa se poate purta Tremaine într-un meci, şi tocmai ce l-ai respins cu succes. Nu cred c-am mai văzut pe cineva reacţionând atât de repede la un atac neaşteptat. A fost într-adevăr un exerciţiu strălucit pentru o jucătoare surpriză.

— Da. Hammie aprobă şi ea. Nu-i rău. Te baţi serios, Emi. Doar că va trebui să depui mai mult efort ca să mă învingi. Face cu ochiul. Nu te stresa, însă, tot eşti mai bună decât era Roshan în vremurile lui de jucător surpriză.

Roshan îi aruncă o privire exasperată, care o face să râdă. Mă trezesc şi eu zâmbind.

— Următorii! strigă Asher. Roshan şi Ren. Haideţi la mine!

Energizantele se resetează, iar de data asta Transformarea este într-o clădire. Privesc cum ceilalţi se deplasează. Atenţia mea e concentrată asupra lui Ren. Bara de progres din partea de jos a câmpului meu vizual s-a încheiat, iar programul meu rulează acum pentru ceilalţi coechipieri, însă, ţinând cont de puţinele fişiere criptate pe care am pus mâna, aş fi putut la fel de bine să nu-l folosesc deloc.

Soarele a început deja să apună când terminăm antrenamentul. În secunda în care mă îndrept spre camera mea şi închid uşa, adun toate informaţiile descărcate despre jucători şi le afişez pe un perete. Apare o listă lungă de date: data naşterii, adresa de acasă, numărul de telefon, informaţii despre cărţi de credit, calendar. Derulez, căutând.

Mai întâi apar informaţiile despre Hammie. A cumpărat recent bilete de avion şi a rezervat hoteluri. Văd o parte din Amintirile stocate. În una din ele, râde împreună cu persoane care par a fi mama şi sora ei, încercând să pozeze în faţa Marelui Canion. În alta, e la un turneu de şah şi priveşte ţintă tabla. E şah-viteză, în care fiecare jucător are o fracţiune de secundă să facă o mişcare. Mă opresc, deşi nu vreau, uimită de felul în care îi

zboară degetele peste tablă. Abia dacă-i pot urmări mişcările, darămite să-mi dau seama şi de ce le face. În şaizeci de secunde, dă şah-mat regelui adversarului. Publicul aplaudă, iar adversarul îi strânge mâna, înciudat.

În ultima Amintire, priveşte din spatele unei baricade la un bărbat în uniformă care merge spre un elicopter în aşteptare. Nimic neobişnuit. Multe persoane înregistrează Amintiri în care întâmpină sau însoţesc oameni dragi. Bărbatul se uită peste umăr la ea şi îi face semn cu mâna. Ea îi răspunde, înregistrând în direcţia lui la multă vreme după ce elicopterul a plecat.

Comut la Asher. Nu e nimic incriminant sau interesant în niciuna dintre informaţiile sale. Nu sunt decât nişte mesaje despre ore de sosire şi plecare ale zborurilor. Cea mai recentă Amintire a lui, pe lângă recrutare şi petrecere, este cu el, pe banda rezervată avioanelor private, aşteptând lângă un tânăr mai mare, cu ochelari de soare, pe care îl recunosc imediat. E fratele său, Daniel. Gărzi de corp îi însoţesc pe amândoi, însă Daniel duce bagajele cu numele lui Asher şi nu lasă pe nimeni să facă asta. Fraţii nu-şi spun un cuvânt. Când vine vremea ca Daniel să îi dea bagajele lui Asher unui însoţitor, Asher se îndreaptă spre scările avionului fără să-şi ia rămas-bun.

Încerc să mă debarasez de nota familiară de vinovăţie care mă cuprinde de fiecare dată când caut prin datele personale ale cuiva. *E meseria ta*, îmi spun. Nu pot să mă simt prost. Totuşi, şterg Amintirile lui Hammie şi Asher, ca să nu le pot revedea.

Câteva dintre mesajele lui Roshan sunt către părinţii lui, unul e către sora lui, iar unul este o confirmare de primire pentru un cadou. Nu are Amintiri înregistrate, dar, spre surpriza mea, factura îmi spune că acel cadou era de la Tremaine, cu un singur rând scris pe cârd: *Ai primit scrisoarea mea*? *T*. Caut în restul datelor, dar nu am niciun indiciu despre scrisoarea respectivă sau dacă Roshan a răspuns la darul lui Tremaine. Nimic foarte suspect, însă

marchez datele oricum, pentru referinţă.

În sfârşit, ajung la puţinul de informaţii strâns despre Ren. Cele mai multe sunt fără importanţă: planuri de instalare a echipamentului pentru petrecerea de deschidere. Scrisori de la fani. Are o Amintire înregistrată la o petrecere de anul trecut, la care sărută o fată în spatele scenei, în timp ce cineva de pe scenă îi anunţă numele. Îmi dreg glasul şi îmi întorc privirea. Din fericire, Amintirea se mută către Ren, care se îndreaptă spre instrumentele sale din centrul scenei.

Tot ce se mai găseşte în fişierele lui este criptat, inclusiv câteva e-mailuri pe care am reuşit să le recuperez din cele şterse. Le cercetez pe fiecare. Însă, indiferent ce folosesc, tot arată ca un cub de păsărească pe ecran, mereu în spatele scutului.

Atunci ajung la ceva care mă face să mă opresc.

Este un e-mail şters, ascuns în spatele menajeriei de scuturi, plutind pe ecranul meu ca un cub blocat. Îl învârt în aer. Când fac asta, remarc un semn mic recurent la marginea fiecărei laturi a cubului.

— Ca să vezi, şoptesc, şi mă aşez mai bine. Orice sentiment de vinovăţie dispare. Ce-avem aici?

Indicatorul este un punct roşu, abia vizibil, care face parte din criptarea mesajului. Şi, chiar lângă el, cu cele mai mici litere posibile, este inscripţia *JSO*.

Aşadar, Ren *era* silueta de la Wardraft. Pe baza punctului roşu, mesajul i-a fost trimis din Lumea întunecată.

Mă întind pe pat şi mă încrunt. Asta înseamnă nu doar că Ren a fost cel pe care-l urmăream în timpul recrutării, şi nu doar că a fost recent în Lumea întunecată, ci şi că vorbeşte cu cei de acolo.

Şi nimeni nu coboară acolo decât dacă face lucruri ilegale.

14

Prima dala când am PUS piciorul în Lumea întunecată, a fost în timpul primei mele vânători de

recompense.

Aveam şaisprezece ani şi eram pe cont propriu. Şeful unei bande de stradă din New York pusese o recompensă de 2.500 de dolari pe unul dintre membrii lui, iar eu văzusem asta menţionat pe un forum online.

Citisem despre alţi tineri ca mine, care îşi încercau norocul în lumea competitivă a vânătorilor de recompense. Păreau să nu aibă abilităţi pe care să nu le am şi eu, şi părea o modalitate de a obţine un venit confortabil, dacă te pricepeai. Cei mai buni vânători de recompense puteau ajunge la şase cifre într-un an.

Mai aveam un motiv. Tata datora 2000 de dolari la pariuri. După ce murise, mi-am făcut promisiunea să nu lucrez pentru nimeni din lumea interlopă, însă, ca să o pot respecta, trebuia să mă eliberez de datorie. Altminteri, oamenii cărora tata le datora bani aveau să vină după mine în secunda în care împlineam optsprezece ani.

Aşa că m-am documentat cât mai bine despre cum să intru în Lumea întunecată. Am crezut sincer că, dacă urmăresc câteva indicaţii Online, voi reuşi cumva să intru în pas de dans în bârlogul acela de infractori, nevătămată.

Lumea întunecată nu se bazează decât pe o singură regulă: anonimatul. Siguranţa ta e pe măsura deghizării. Am învăţat asta la modul dificil, după ce mi-am croit drum în interior, mi-am găsit ţinta şi l-am urmărit în viaţa reală. Doar că, atunci, mi-am dat seama că îmi expusesem accidental o parte a identităţii când eram încă în Lumea întunecată. În câteva clipe, informaţiile mele personale – vârstă, istoric, locaţie – au fost răspândite în toată reţeaua, iar echipamentul mi-a fost compromis.

Am primit banii şi am plătit datoria tatii. Dar, în următoarele câteva luni, mi-am distrus laptopul şi telefonul, nu am intrat online şi m-am ţinut departe de văzul lumii. Chiar şi-aşa, primeam apeluri stranii în miezul nopţii, scrisori ciudate în cutia poştală. Câte o ameninţare lăsată pe prag. Până la urmă, m-am mutat.

N-am mai lucrat niciodată pentru o bandă. Au trecut

luni înainte să îmi adun curajul să reintru online.

Lumea întunecată: te poţi pregăti cât doreşti pentru ea, însă singurul mod de a o înţelege e să pătrunzi în ea.

O

— Domnişoară Chen, spune Hideo, când se conectează apelul. Îmi pare bine să te aud.

Este dimineaţa următoare, înainte să înceapă din nou antrenamentul, iar imaginea virtuală a lui Hideo e în camera mea, aplecându-se peste birou, cu coatele sprijinite de tăblie. Singura şuviţă argintie din părul lui prinde o parte din lumina filtrată prin ferestre. Lângă el, Kenn stă aproape de birou, cu mâinile în buzunare, într-un fel care-mi spune că le-am întrerupt conversaţia. Se uită la mine peste umăr. Două gărzi de corp sunt în alertă lângă ei.

— Ai o noutate atât de repede? întreabă Kenn, după care priveşte spre Hideo. Poate c-ai găsit într-adevăr vânătorul de recompense perfect.

Încerc să mă port profesionist, dar am picioarele goale şi port blugi negri tăiaţi.

— Probabil c-ai fost ocupat de la petrecere încoace, îi spun lui Hideo. Ochii mei se opresc scurt asupra lui Kenn. Întrerup vreo afacere?

— Tu eşti afacerea, îmi răspunde Kenn. Tocmai vorbeam despre tine.

— Ah. Îmi dreg glasul. Lucruri bune, sper.

Kenn rânjeşte.

— Aşa aş zice. Se îndepărtează de biroul lui Hideo, fără să mai dea vreo explicaţie. Vă las să discutaţi, atunci. Distracţie plăcută!

Hideo are un schimb de priviri cu Kenn.

— Reluăm imediat.

Kenn dispare. Hideo îl priveşte plecând, apoi face un semn scurt către uşă. Fără un cuvânt, cele două gărzi de corp îşi pleacă frunţile şi ies din încăpere, lăsându-l singur.

Când au plecat, se întoarce spre mine.

— Sper că viaţa ta a fost plăcută de când ai atras

toată atenţia în Wardraft.

— Am crezut că tu le-ai dat instrucţiuni Cavalerilor să mă aleagă prima.

— N-am spus nimănui să facă asta. Asher Wing a făcut-o pe cont propriu. Eşti un bun de lux.

Deci Hideo n-a avut niciun amestec în asta.

— Păi, spun eu, recrutarea a fost interesantă în mai multe feluri. Uite ce-am găsit.

Îi arăt captura de ecran de la Wardraft şi o las să plutească între noi. Se roteşte uşor, arătându-ne o privelişte completă a domului. Umbra de neconfundat a siluetei este ghemuită evident pe schelăria metalică. Deasupra capului apare [nul].

— În ziua recrutării, am văzut pe cineva spionând de pe tavanul Tokyo Dôme.

Hideo devine foarte atent. Studiază captura de ecran, mijind ochii asupra siluetei întunecate de pe labirintul de bârne.

— De unde ştii că e un el?

— Ştiu şi cine este. Ren.

Privirea lui Hideo ţâşneşte de la captură la mine.

— Renoir Thomas?

— DJ Ren. Un indicator din codul capturii m-a condus la el. De atunci, am conectat toţi jucătorii oficiali la profilul meu de Warcross. Îi arăt conturile tuturor. S-ar putea să trebuiască să le verific Amintirile, ca să văd cine mai e implicat.

Privirea lui Hideo se opreşte asupra hărţii digitale pe care am creat-o, care arată unde se află fiecare dintre jucătorii actuali de Warcross. Majoritatea sunt în dormitoare. Un grup dintre cei din Andromeda sunt în oraş, iar Asher tocmai ce a plecat din clădirea Cavalerilor. Ren încă se află în camera lui.

— Eşti mai periculoasă decât credeam, meditează Hideo, admirându-mi opera.

— Promit să mă port frumos cu tine, îi zâmbesc.

De data asta, reuşesc să îi smulg un hohot de râs.

— Ar trebui să fiu şi mai îngrijorat? mă întreabă.

Las întrebarea fără răspuns şi îi arăt e-mailul lui Ren.

— Am rulat un programel pentru informaţiile lui Ren, spun, lăsând e-mailul să plutească între noi ca un cub de date întunecat, criptat. Am găsit ăsta ieri, şi nu pot să-l deblochez.

Hideo studiază o singură dată fişierul. La fel ca mine, ochii îi fug imediat spre indicatorul roşu de la marginea cubului.

— A fost trimis din Lumea întunecată, spune.

— Şi apărat de un scut pe care nu-l recunosc.

Hideo îşi îndepărtează uşor mâinile, apoi roteşte cubul o dată.

— Eu da, mormăie el.

Îşi îndepărtează iar mâinile. Cubul se măreşte, iar când o face, trage o parte a lui ca să îi pot vedea suprafaţa în detaliu, îmi mijesc ochii. Suprafaţa e acoperită cu o serie elaborată, răsucită, de modele care se repetă la nesfârşit.

— Se numeşte scut fractal, îmi explică el. O variaţie nouă de scut în straturi pe care am văzut-o recent, doar că straturile scutului fractal creează bucle infinite, multiplicându-se de fiecare dată când treci printr-un strat superior. Cu cât încerci mai mult să îl spargi, cu atât mai sigur devine. Programele tale vor rula continuu, fără să ajungă nicăieri.

Nu e de mirare că nu am reuşit să pătrund.

— N-am mai văzut aşa ceva.

— Nici nu mă aşteptam. E o mutaţie a unei securizări pe care am dezvoltat-o în cadrul Henka Games.

Mă aplec în faţă, cu privirea fugind peste suprafaţa cubului.

— Îl poţi sparge?

Hideo îşi pune mâinile pe cele două suprafeţe ale cubului. Când le ia, o copie a părţii de sus a scutului fractal pluteşte deasupra lui.

— Un scut infinit are nevoie de o cheie infinită, îmi

explică el. Ceva care să se multiplice cu aceeaşi viteză şi în acelaşi fel ca şi scutul însuşi.

— Orice lacăt are o cheie, spun eu.

Hideo se uită în ochii mei şi zâmbeşte.

Tastează câteva comenzi invizibile pentru mine, apoi le trece printr-un program Henka Games. În mâna lui se formează o cheie, înnegrită şi mereu în schimbare, cu propria suprafaţă învelită în aceleaşi modele infinite. Privesc când o ia şi o apasă de una dintre laturile cubului.

Suprafaţa cubului se opreşte brusc. Fractalii care se repetă la infinit şi îl acoperă dispar. Apoi, într-o secundă, cubul dispare şi el, şi e înlocuit de un mesaj.

Spune un singur lucru.

1300BP

Privirea mea trece la el simultan cu a lui Hideo.

— Bârlogul Piraţilor, spunem la unison.

Pentru o persoană normală, 1300BP n-ar avea nicio noimă. Pentru mine, e o întâlnire. 1300 înseamnă ora 1 după-amiaza, scris conform ceasului cu 24 de ore, iar BP vine de la „Bârlogul Piraţilor”, o prescurtare pe care o cunosc prea bine. Este un loc de adunare notoriu în Lumea întunecată.

Întâlnirea este marcată pentru 20 martie.

— Păi, spun eu. Cred că ştiu unde merg săptămâna asta.

Hideo se gândeşte o clipă la mesaj, înainte să mă privească întrebător.

— Vrei să mergi singură?

— *Tu* n-ai decât să spargi scuturile fractale. Mă sprijin de capătul patului şi îmi încrucişez braţele. E treaba *mea* să mă ocup de infractori, domnule Tanaka.

La asta, zâmbeşte puţin.

— Hideo, te rog.

Îmi înclin capul spre el.

— Tu insişti să îmi spui „domnişoară Chen” în public. Dinte pentru dinte.

Ridică o sprânceană.

— Încerc să nu ofer revistelor de scandal mai mult material de bârfă decât este nevoie. Sunt deosebit de agresive în perioada asta a anului.

— Serios? Şi care ar fi bârfa? Că ne tutuim? Scandalos! Oricum, se pare că revistele de scandal inventează deja bârfe despre mine.

— Ai prefera să-ţi spun Emika?

— Da, răspund.

— Bine, încuviinţează el. Emika să fie.

Emika. Să îl aud spunându-mi pe nume îmi trimite un fior plăcut de-a lungul spinării.

— Te ţin la curent, decid să îi spun, mişcându-mă să marchez finalul apelului. Ar trebui să fie lămuritor.

— Aşteaptă. Înainte să pleci…

— Da?

— Spune-mi de ce ai fost arestată acum câţiva ani.

A făcut cercetări în dosarul meu. Îmi dreg glasul, dintr-odată furioasă că a menţionat asta. N-am mai vorbit despre arestarea mea de ani buni.

— E o poveste veche, mormăi eu, începând să îi povestesc, pe scurt, despre Annie şi despre cum am intrat în directorul şcolii.

Hideo clatină din cap, oprindu-mă.

— Ştiu deja ce-ai făcut. Spune-mi de unde a ştiut poliţia că ai fost *tu*.

Ezit.

— Eşti mult prea pricepută pentru ei, continuă Hideo. Mă studiază intens, cu expresia la fel ca atunci când m-a testat, la prima noastră întâlnire. Nu te-au prins, aşa-i?

— Am mărturisit.

Îl privesc în ochi. Hideo rămâne tăcut.

— Au crezut c-a fost Annie, continui eu.

Amintirea sirenelor, a mea intrând în biroul directorului, unde se adunaseră poliţiştii, a lui Annie cu cătuşele puse, a feţei sale pline de lacrimi, privindu-mă şocată, toate revin acum.

— Voiau s-o aresteze, aşa că m-am predat.

— Te-ai predat. E o urmă de fascinaţie în vocea lui. Şi ai ştiut ce sacrificai făcând asta?

— N-am avut timp să mă gândesc. Mi s-a părut a fi lucrul corect de făcut.

Hideo tace. Atenţia lui e concentrată integral asupra mea.

— Cavalerismul încă nu a murit, spune el.

Nu prea ştiu cum să răspund. Tot ce pot face e să mă uit şi eu la el, simţind că încă un zid din jurul lui cade, văzând cum i se schimbă strălucirea din ochi. Indiferent ce a crezut despre ce am spus, l-a făcut să lase garda jos.

Apoi, clipa ia sfârşit. Se îndreaptă în scaun şi întrerupe contactul vizual.

— Pe data viitoare, Emika! spune.

Îmi murmur propriul „la revedere” şi închei apelul. Sinele său virtual dispare din camera mea, lăsându-mă iar singură, încet, expir şi îmi las umerii să cadă. Hideo nu a pomenit nimic despre ceilalţi vânători de recompense, ceea ce înseamnă că probabil sunt înaintea lor. Bun.

Îmi ia o clipă să-mi dau seama că am uitat să închid programelul de decriptare în timp ce discutam cu Hideo. Asta înseamnă că am intrat şi în informaţiile *lui* personale. Hideo are propriile scuturi de protecţie, însă, chiar şi aşa, am reuşit să smulg un fişier neprotejat din contul său, unul creat ceva mai devreme. Acum se află în descărcările mele, clipind la mine. Mă uit la el suficient ca să se deschidă, crezând că vreau să văd.

Camera mea dispare. Mă trezesc stând într-un fel de sală de fitness, echipată cu saci de box imenşi, standuri cu greutăţi, covoraşe şi oglinzi lungi. Este unul dintre fişierele cu Amintiri ale lui Hideo. *N-ar trebui să mă uit la el*. Dau să ies, însă Amintirea porneşte înainte s-o fac.

Hideo loveşte un sac într-un ritm furios, fiecare impact făcând ecranul meu să se clatine. Kickbox? Mă învârt prin lumea Amintirii şi mă opresc când văd reflexia din oglinzi.

E fără cămaşă, iar pieptul şi spatele îi lucesc de

sudoare. Muşchii îi sunt foarte încordaţi. Părul lui umed tresare cu fiecare lovitură. Mâinile îi sunt învelite în bandaje albe, iar pe măsură ce îşi continuă asaltul feroce asupra sacului, văd urme de sânge pătându-le deasupra încheieturilor. Cicatricele pe care le remarc mereu. *Cât de tare o fi lovit sacul ăla*? Dar ce mă şochează e expresia lui. Ochii îi sunt întunecaţi, furibunzi, iar privirea lui poartă atâta mânie concentrată, încât mă retrag fizic.

Îmi amintesc intensitatea pe care i-am văzut-o pe faţă în timpul primei noastre întâlniri, când vorbea despre cea mai nouă creaţie a sa, despre pasiunile sale. Pot vedea acum o lumină similară în ochii lui, în felul în care loveşte, dar e o intensitate mai întunecată. Una de furie mocnită.

Gărzile de corp ale lui Hideo aşteaptă răbdătoare în capetele încăperii, şi chiar lângă el e cineva care probabil e antrenorul, acoperit din cap până-n picioare în echipament cu apărători.

— Destul, spune acesta, iar, ca răspuns, Hideo se întoarce spre el.

Dacă nu aş şti mai bine, aş spune că privirea pe care antrenorul mi-o aruncă mie, adică lui *Hideo*, este suspicioasă, chiar uşor temătoare.

Antrenorul începe să se rotească, iar Hideo face la fel. Mişcările sale sunt fluide şi precise, letale. Părul îi cade pe faţă, ascunzându-i momentan ochii. Antrenorul răsuceşte un băţ lung de lemn, îl târăşte pe pământ şi apoi îl ridică. Se aruncă asupra lui Hideo, balansând băţul cu o viteză ameţitoare. Câmpul vizual mi se înceţoşează. Hideo se fereşte uşor de lovitură. Face un pas în lateral, apoi încă unul, şi la al patrulea pas se aruncă spre antrenor. Ridică un braţ, cu pumnul strâns, iar băţul îl loveşte. Se rupe cu un sunet ascuţit de braţul său. Hideo se aruncă înainte. Pumnul său loveşte braţul antrenorului atât de puternic, încât, în ciuda apărătorii, acesta icneşte. Hideo nu se lasă. Plouă cu lovituri asupra apărătorilor de braţe, într-o mişcare confuză, iar ultima lovitură e atât de puternică, încât antrenorul cade pe spate.

Hideo rămâne acolo pentru o clipă, respirând cu dificultate, cu o expresie încrâncenată. De parcă ar fi văzut pe altcineva zăcând acolo. Apoi furia din ochii lui dispare, şi pentru moment pare din nou el însuşi. Îi oferă antrenorului mâna şi îl ajută să se ridice. Sesiunea se încheie.

Privesc, într-o tăcere uimită, cum Hideo îşi ia la revedere de la antrenor, apoi iese pe uşile duble ale camerei, flancat de gărzi de corp, cu mâinile încă bandajate, sângerând. Apoi, Amintirea se încheie, iar eu mă trezesc în propria cameră, înapoi într-un peisaj liniştit. Expir, în sfârşit, dându-mi seama că îmi ţineam respiraţia.

Deci de aici i se trag încheieturile învineţite. De ce s-o fi antrenând ca posedat? De ce loveşte de parcă ar vrea să ucidă? Mă cutremur la amintirea expresiei sale, a ochilor acelora cumpliţi, întunecaţi, fără nicio urmă a versiunii politicoase, carismatice şi jucăuşe a sa, pe care credeam că o cunosc. Clatin din cap. Ar fi mai bine să nu pomenesc nimic despre asta nimănui. Pe lângă gărzile sale de corp, cu siguranţă Hideo nu a dorit să mai vadă cineva asta.

Lumina în schimbare din dormitorul meu începe să se reflecte din piscina de pe balcon, iar strălucirea mă trezeşte la realitate. Sunt aici cu treabă, şi nu ca să spionez sesiunile de antrenament private ale lui Hideo.

Ies din contul meu şi îmi amintesc să mă concentrez asupra lui Ren. Şi totuşi, undeva în minte, conversaţia mea cu Hideo se reia la infinit. Şi când plec în sfârşit să mă alătur coechipierilor mei la antrenament, amintirea ochilor săi întunecaţi e cea care rămâne, misterul din spatele încheieturilor sale însângerate şi al privirii furioase.

15

Trec trei zile de activitate intensă. Cavalerii Phoenix încearcă orice combinaţie posibilă. Lucrez cu Hammie, apoi cu Ren, cu Asher şi cu Roshan. Lucrez cu doi dintre ei. Concurez cu ei. Împrejurimile se modifică de la junglă la oraş la stânci ameţitoare. Exersăm în niveluri de la

campionatele anterioare şi în tot ce mai există pe lângă ele.

Asher ne antrenează cu o intensitate nemaivăzută. Mă străduiesc să ţin pasul. Fiecare nouă lume în care joc este o lume în care toată lumea a mai jucat, fiecare manevră nouă, familiară tuturor. Chiar când cred că încep să mă prind de ceva, Asher înjumătăţeşte timpul necesar pentru ca noi să reuşim anumite misiuni sau să efectuăm anumite mişcări. Chiar când încep să mă obişnuiesc într-o lume, Asher ne mută în următoarea.

Îmi închei zilele extenuată, zăcând pe canapele alături de coechipieri, cu mintea plină de informaţii noi, fiindcă Asher recapitulează cu noi ce va urma a doua zi. Visele îmi sunt pline de exerciţii.

Chiar dacă Hideo s-a asigurat că voi fi aleasă într-o echipă, nu îi poate ajuta pe Cavalerii Phoenix să câştige. Dacă pierdem, coechipierii mei se vor separa, şi îmi va fi mult mai greu să-l urmăresc pe Ren. Hideo se bazează pe mine să-mi îndeplinesc partea de înţelegere. Dacă nu, s-ar putea să sfârşesc renunţând la recompensă în favoarea unui alt vânător, care *poate* rămâne în campionat.

— E ceva nou pentru tine, încearcă să mă consoleze Roshan într-o seară, când suntem cu toţii trântiţi pe canapele. Wikki se plimbă printre noi, dându-ne farfurii cu cina fierbinte. *Ar trebui* să-ţi ia o vreme să te obişnuieşti cu toate astea.

De cealaltă parte a mea, Hammie înfige furculiţa în mâncare.

— Într-una din zile, Roshan, inima ta însângerată va sângera peste noi toţi. Ochii ei trec la mine, înainte să ducă la gură furculiţa încărcată. Nu ne putem permite să fie sensibilă.

— N-ar fi trebuit să fie la recrutare, intervine Ren.

— Uşurel, surprizo! se încruntă Hammie la el.

— Ziceam doar. Ren îşi ridică furculiţa şi cuţitul într-un gest de apărare. N-am fost DJ la evenimente internaţionale de la prima încercare. Nu e sănătos. Se uită

la mine. N-o băgaţi în situaţii pentru care nu e pregătită. S-ar putea s-o ucideţi.

Mă uit în altă parte, însă cuvintele lui îmi alertează al şaselea simţ. *Mă bănuieşte*? *Mă urmăreşte*?

Roshan încuviinţează, fără tragere de inimă.

— Nu ne putem permite să clacheze. *Se poate* întâmpla. Dar tu ştii asta deja, Hams.

— Asta doar fiindcă anul acela am fost Titan, iar Oliver era un căpitan de toată jalea pe lângă Ash.

— Apreciez complimentul, spune Asher, vârându-şi un cartof în gură. Se uită la mine. Ţi-ai ratat comenzile la antrenament, Emi.

— N-a dormit o noapte întreagă toată săptămâna, intervine Roshan. Se vede pe ea.

— Sunt OK, mormăi eu, încercând să-mi frec cearcănele până dispar.

Trebuie să scap. Dacă coechipierii mei încep să pună prea multe întrebări, îşi vor da seama că nu doar exerciţiile noastre mă fac să am nopţi albe.

Asher îşi drege glasul de unde e aşezat, iar ceilalţi se potolesc.

— Fără antrenament mâine. Dormiţi până târziu, luaţi un mic dejun copios. Începem în ziua următoare.

Îi dau lui Roshan un cot în semn de mulţumire, în timp ce Hammie îi aruncă lui Asher o privire nefericită. Îmi amintesc de felul în care juca şah-viteză în Amintire, fără să stea în loc.

— Ştii cine nu îşi ia mâine liber? întreabă ea. Brigada Demonilor.

— Ştii ce nu îmi e de niciun folos? O Arhitectă epuizată mental. Emika a făcut greşeli toată ziua. Asher arată spre Ren, care mănâncă în linişte lângă el. Mâine, Ren are oricum un apel cu studioul de înregistrări. Ne va prinde bine o zi liberă tuturor.

Îl privesc în tăcere pe Ren, în timp ce ne îndreptăm spre camerele noastre după cină. L-am analizat în fiecare zi, căutând un semn în plus, orice indiciu. În fiecare seară,

trec prin datele lui cu noua cheie pe care mi-a dat-o Hideo. Nimic. Se îndreaptă mâine spre Lumea întunecată, iar eu încă nu ştiu de ce. Şi, din câte ştiu, şi el mă urmăreşte.

— Em! mă strigă Hammie, înainte să intru pe uşă. Mă întorc şi o văd venind în grabă spre mine, cu un pachet la subraţ. Mi-l întinde. Poartă asta în jurul capului când dormi. Pentru mine funcţionează foarte repede.

Strâng materialul moale.

— Mersi! zic.

Ea ridică din umeri.

— Nu vreau să te forţez. Îşi bagă mâinile în buzunare. Poţi să-mi spui, să ştii, dacă ai probleme. Ne putem antrena împreună.

Văd cum mintea ei calculată îmi sortează cuvintele, fără să creadă scuzele, încercând să anticipeze următoarea mea reacţie. Simte că mă supără ceva.

— Ştiu, răspund eu, zâmbind. Poate mâine.

— Rămâne stabilit.

Îmi zâmbeşte înapoi, iar eu mă simt vinovată. N-am făcut niciodată parte dintr-un grup ca ăsta, un grup unit de prieteni, care fac totul împreună. Am putea să ne apropiem, dacă i-aş permite.

În loc de asta, îi urez noapte bună. Ea face la fel, dar îi văd îndoiala din priviri când se întoarce şi se îndreaptă spre camera ei. O privesc plecând, înainte să închid uşa după mine.

În noaptea asta, când înot în piscina din balcon ca să încerc să-mi limpezesc mintea, primesc un mesaj de la Hideo.

Eşti frustrată.

Mă opresc din lungimi, clipesc ca să-mi scot apa caldă din ochi şi apăs pe mesajul plutitor de la Hideo, înainte să mă gândesc.

Solicitarea mea de conversaţie se trimite şi, o clipă mai târziu, Hideo o acceptă, apărând la marginea piscinei ca imagine virtuală. E într-o cameră slab luminată şi îşi desface nodul de la cravată. Fără ea, arată mai degrabă de

vârsta lui, imposibil de tânăr şi mult mai puţin autoritar. Spre iritarea mea, inima îmi tresaltă puternic când îl văd. În seara asta, încheieturile lui nu par învineţite. Cred că nu a mai boxat în ultimele zile.

Îmi ridic braţele din apă şi le încrucişez pe marginea piscinei. Picăturile mici de apă de pe pielea mea tatuată prind lumina lunii.

— Cum ţi-ai dat seama? îi răspund.

— N-am mai auzit nimic de la tine de câteva zile.

Nu am dispoziţia necesară să împărtăşesc cu el nesiguranţa mea în privinţa antrenamentelor.

— Şi dacă aş spune că adun informaţii pentru data viitoare când îţi raportez ceva? i-o întorc eu. Nici măcar n-am apucat să pătrund în Lumea întunecată.

Hideo se întoarce pentru o clipă, fiindcă îşi pune deoparte butonii.

— Şi de aceea n-am avut nicio veste de la tine? mă întreabă el peste umăr.

— Ăsta e un fel de a-mi spune c-ar trebui să fac progrese mai rapid?

Mă priveşte iar, cu expresia parţial ascunsă de umbre.

— E felul meu de a întreba dacă te pot ajuta.

— Credeam *că eu* sunt cea care te ajută.

Se opreşte iar, însă, în lumina slabă, capul i se întoarce încet către mine, dezvăluind o urmă de zâmbet pe buzele lui. Pentru o clipă, ochii lui se afundă într-ai mei. Sunt bucuroasă că e întuneric şi nu mi se văd obrajii roşii.

— Ştiu că eşti epuizată, spune el într-un târziu.

Mă uit în altă parte şi îmi îndepărtez nişte picături de apă de pe braţ.

— N-am nevoie de milă.

— Nici nu ţi-o ofer. Nu te-aş fi trimis acolo dacă ştiam că nu faci faţă.

Întotdeauna aceeaşi atitudine omniscientă.

— Dacă vrei să mă ajuţi, îi spun, cufundându-mă înapoi în apă, ai putea să-mi oferi susţinere morală.

— Susţinere morală. Se întoarce spre mine, iar zâmbetul îi devine jucăuş. Şi ce fel de susţinere morală ţi-ai dori?

— Nu ştiu. Nişte cuvinte de încurajare?

Hideo ridică o sprânceană, amuzat.

— Foarte bine. Face un pas mai aproape. Voiam să văd ce faci, fiindcă mi-era dor să te aud, spune. Ajută?

Rămân cu gura căscată, iar bravada mea de moment dispare. Înainte să pot răspunde, îmi urează noapte bună şi deconectează conversaţia. Imaginea lui dispare, înlocuită de aer, însă nu înainte de a-i vedea încă o dată chipul, cu ochii aţintiţi asupra mea.

În seara aceea, visez că Hideo şi cu mine suntem înapoi în Sound Museum Vision, doar că nu ne aflăm în centrul ringului de dans. În schimb, suntem sus, înghesuiţi într-un colţ întunecat al balconului, iar el mă împinge în perete, sărutându-mă aprins.

Mă trezesc brusc, roşie la faţă şi iritată la culme.

Cuvintele lui îmi răsună în gând chiar şi atunci când soseşte ziua ca Ren să pătrundă în Lumea întunecată. În timp ce ceilalţi se strâng pentru prânz, eu încui uşa camerei şi mă autentific în Warcross.

În loc să mă îndrept spre jocul obişnuit, deschid o tastatură plutitoare şi tastez o serie de comenzi suplimentare, cu degetele bătând în podea. Camera clipeşte şi se întunecă brusc, lăsându-mă suspendată în întuneric.

Îmi ţin respiraţia. Vizitez destul de des Lumea întunecată, însă, indiferent de câte ori ajung acolo, nu mă voi obişnui niciodată cu întunericul sufocant care-mi învăluie ochii înainte să pot intra.

În sfârşit, pe ecranul meu apar linii roşii orizontale, care, când măresc imaginea, se transformă în cod. Acesta îmi umple câmpul vizual, pagină după pagină, până când, în sfârşit, ajunge la capăt şi îmi afişează un cursor care clipeşte. Mai tastez câteva comenzi şi o nouă stivă de cod îmi umple ecranul.

Apoi, deodată, codul roşu întunecat dispare, iar eu stau în mijlocul străzilor murdare ale unui oraş, cu numele meu obişnuit [nul] deasupra capului. Alte siluete întunecate se grăbesc să treacă, dar niciuna nu-mi dă vreo atenţie. Eu stau sub un şir de semne infinite şi strălucitoare de neon, aşezate de-a lungul clădirilor. Mă luminează în culori diverse.

Zâmbesc. Am trecut de scuturile care protejează nivelul superficial al Warcross şi am plonjat în lumea cenuşie, criptată şi anonimă, o lume a realităţii virtuale care a luat fiinţă chiar sub platforma Warcross. Este o a doua casă, acest loc unde toată lumea vorbeşte limba *mea* şi unde cei care sunt poate neputincioşi în viaţa reală pot fi incredibil de puternici.

Majoritatea celor care frecventează Lumea întunecată nici măcar nu se obosesc să-i pună un nume. Dacă eşti aici, eşti în „lumea de jos”, şi oricine ştie ce face n-ar trebui să creadă că vorbeşti despre Australia[10]. Lumea prin care mă plimb acum nu are sens logic, cel puţin nu în felul clasic. Clădiri înguste, deteriorate, se află chiar în mijlocul străzii, în timp ce unele uşi care duc în interiorul lor atârnă cu susul în jos, parcă imposibil de intrat. Strada principală se intersectează cu alte străzi în plin aer, care duc de la pervaz la pervaz, conectând imposibilul. Ca o pictură gigantică de Escher. Când mă uit la cer, o serie de trenuri întunecate circulă în paralel, dispărând înspre ambele orizonturi. Arată ciudat, întinse, parcă distorsionate de o oglindă de circ. În apropiere picură apa, curgând în canale şi adunându-se în gropi.

Mă uit la semnele de neon. Dacă le priveşti de aproape, vei remarca faptul că nu sunt deloc semne, ci liste de nume evidenţiate în neon. Dacă eşti suficient de prost să vizitezi Lumea întunecată fără să ştii cum să-ţi protejezi identitatea, atunci, fără să-ţi dai seama, îţi vei vedea propriul nume şi informaţiile personale – codul

10 Australia este numită „lumea de jos” (down under, în lb. engl. în orig.), în mod familiar.

numeric personal, adresa de acasă, numerele de telefon private – pe aceste semne. Numele sunt doar o listă a tuturor utilizatorilor care s-au aventurat aici nepregătiţi, transmise către restul Lumii întunecate şi lăsate la mila celor care circulă pe străzi.

Aici s-au aflat şi datele *mele*, prima dată când am coborât în această lume.

Trec pe lângă un indicator pentru strada principală. *Drumul mătăsii*. Sub liste există rânduri de magazine cu propriile firme cu neon. Unele vând bunuri ilegale; majoritatea, droguri. Altele au un felinar mic, roşu, atârnat afară. Acestea oferă servicii de sex virtual. Iar altele au un simbol video deasupra uşilor, semnalând că este vorba despre voyeurism virtual. Mă uit în altă parte şi mă grăbesc. Oi fi eu ascunsă de un costum negru şi o faţă aleatorie, însă doar fiindcă frecventez această lume nu înseamnă şi că mă simt confortabil în ea.

Acum deschid o căutare, tastez Bârlogul Piraţilor şi apare rezultatul. Lumea se înceţoşează şi, o clipă mai târziu, stau într-o parte a străzii unde clădirile dau spre un chei. O navă de piraţi este ancorată la ţărm, luminată de şiruri de felinare care se clatină la intervale către vârful catargelor, luminile reflectându-se în apă într-o fâşie de strălucire.

Bârlogul Piraţilor este unul dintre cele mai populare localuri din zonă. Prova navei este ornată cu o sculptură în lemn, sub forma unui simbol de drepturi de autor inversat. *Informaţiile doresc să fie libere*, recit eu sloganul Bârlogului. Un steag stacojiu atârnă deasupra scândurii care duce la puntea principală, unde acum se plimbă un şir de avataruri anonime.

Astăzi, steagul face reclamă la pariurile pe un joc de Warcross care are loc în interior. Sunt jocuri cu reguli alandala, conduse de gangsteri, jocurile la care îi găsesc şi îi prind pe pariorii care au probleme cu legea. *Jocurile Darkeross*, aşa sunt numite ironic de toată lumea. Îmi pot numai imagina cât de mulţi pariori îndatoraţi vor ieşi de la

acesta.

Cred că Ren a venit pentru asta, îmi spun şi urc scândura.

Din boxele de la bord se aude o piesă electronică, piratată de pe un album nelansat al lui Frankie Dena. Un cilindru de sticlă pluteşte în centrul punţii, iar deasupra lui, o listă de nume şi de numere se actualizează şi se modifică în mod constant. Numele de pe listă sunt faimoase – prim-miniştri, preşedinţi, staruri pop – şi lângă fiecare se află numărul de note oferite. Este loteria asasinatelor. Lumea pune bani pentru persoana pe care ar dori s-o vadă moartă. De câte ori potul se ridică la o sumă suficientă, un asasin din Lumea întunecată va fi motivat să ucidă persoana şi să câştige potul.

Se întâmplă foarte rar, fireşte. Dar Bârlogul Piraţilor a existat, sub o formă sau alta, de când a apărut internetul, iar în fiecare deceniu a fost un asasinat care a reuşit. De fapt, Ronald Tiller, un diplomat detestat la nivel general, achitat de o acuzaţie de viol, a murit în urmă cu câţiva ani într-un accident de maşină misterios. Îi văzusem numele în capul listei cu o săptămână înainte să se întâmple.

Privesc spre un balcon care dă spre cilindrul cu nume. Acolo sunt câteva avataruri care observă totul. Unul dintre ele se apleacă în faţă, cu coatele pe genunchi, observând lista în tăcere. Potenţiali asasini, aşteptând suma potrivită. Mă cutremur şi privesc în altă parte.

Pe alţi pereţi sunt liste de statistici despre fiecare echipă oficială de Warcross. Datele cu privire la Cavalerii Phoenix şi Brigada Demonilor umplu un perete întreg. Dedesubt se află o listă derulantă a şanselor la pariuri împotriva celor două echipe. Brigada are o majoritate copleşitoare în favoarea sa.

Grupuri de avataruri fără nume se adună ici şi colo, adâncite în propriile conversaţii. Multe dintre ele au un aspect ameninţător, monstruos chiar, cu braţe umflate şi gheare lungi, cu hăuri întunecate în loc de ochi. Unii dintre cei care populează Lumea întunecată chiar sunt în ton cu

împrejurimile.

Îl caut pe Ren.

Poate fi oricare dintre aceste avataruri, deghizat exact cum sunt şi eu.

Verific ora. *E aproape timpul*. Îmi iţesc capul, scrutând mulţimea în timp ce tastez comenzi, căutând vreun semn al semnăturii lui Ren. Nimic.

Apoi…

Punctul auriu reapare pe harta mea. Când îmi croiesc drum prin mulţime, văd deodată o alertă care-mi spune că Ren se află în încăpere. Când îi verific datele, văd indicatorul *JSO* apărând în informaţiile sale. Inima îmi bate mai repede. E silueta pe care am văzut-o în arenă. *Pentru ce – sau pentru cine – e aici*?

Privesc în jur, iar mulţimea tace deodată, în expectativă.

Brusc, lista de asasinate de pe cilindrul de sticlă dispare temporar. Este înlocuită de:

REGII DE OBSIDIAN vs. RECHINII ALBI

Lumea întunecată are propriul ei grup de echipe faimoase, doar că aceşti jucători rămân anonimi şi joacă foarte, dar foarte murdar. Echipele obişnuite de Warcross sunt sponsorizate de patroni bogaţi. Cele de aici sunt deţinute de gangsteri. Când câştigi, câştigi bani pentru banda care te deţine. Când pierzi, publicul pune pariuri că vei apărea pe lista asasinatelor. Dacă pierzi de suficiente ori, te poţi trezi în capul listei. Apoi, chiar propriul tău sponsor poate fi cel care te asasinează.

Toată lumea care priveşte acum cilindrul poate vedea un buton de *Alăturare* plutind în centrul câmpului lor vizual. Un câmp apare şi mă întreabă câte note doresc să pariez. Eu privesc prin încăpere, la numerele care se află deasupra celorlalţi pariori: 1.000 – N, 5.000 – N, 10.000 – N. Văd chiar şi câţiva care au pus pariuri de peste 100.000 – N.

Pariez 100 – N. Nu e nevoie să ies în evidenţă.

Lumea din jurul nostru se schimbă şi, brusc, nu ne

mai aflăm pe puntea Bârlogului, ci în vârful unui zgârie-nori, iluminat de un cer sângeriu. Jucători îmbrăcaţi în alb-neon apar strălucind; la fel şi energizante. Viziunea Bârlogului se micşorează într-un ecran mai mic, în colţul câmpului meu vizual, şi va apărea în centru de fiecare dată când privesc spre el. Acum îl folosesc, căutând punctul lui Ren.

Se află acolo, la doar câţiva metri de mine. Deasupra capului său este un număr de note, scris cu verde: 100. Ridic o sprânceană. Nici el nu e mare parior. Ciudat. De obicei, când urmăresc pe cineva aici, pariorul tinde să arunce cu cifre impresionante.

Dar Ren îşi riscă reputaţia de jucător profesionist doar ca să parieze câteva note aici, într-un joc ilegal. Nu are sens. Nu e aici pentru joc. Zăboveşte, probabil păstrându-şi anonimatul în timp ce aşteaptă. Pun pariu că trebuie să se întâlnească aici cu cineva.

Crainicul apare, îi prezintă pe cei zece jucători, apoi anunţă începerea meciului. Spre deosebire de meciurile obişnuite, acesta are două numere afişate în partea de jos. Fiecare reprezintă totalul de note pariate pentru fiecare echipă. Aud zgomotul mulţimii când jucătorii se pun în mişcare. Doi jucători adverşi se aruncă unul spre celălalt, şi ambii îşi avântă braţele în atac. Unul dintre ei însă dispare brusc. Apare din nou în spatele celuilalt, şi înainte ca al doilea să poată reacţiona, primul îl împinge de pe acoperişul unei clădiri. Mulţimea aclamă. Eu rămân tăcută, privind. Într-un joc real, o mişcare ca aceea ar fi fost pedepsită imediat. Aici, însă, fără vreun angajat oficial Henka Games prezent, se poate întâmpla orice.

Jocul continuă, iar notele pariate pe fiecare echipă se modifică în direct. Regii de Obsidian, care au început cu mai multe pariuri decât Rechinii Albi, sunt acum în urmă. Când Arhitectul lor este doborât de un energizant Ţurţur (paralizie temporară), Rechinii urcă şi mai sus.

Oftez. Nu s-a întâmplat nimic neobişnuit, decât că Ren a pariat foarte puţin. Dacă îmi irosesc timpul aici, iar

Ren e doar o farsă uriaşă?

Atunci remarc un nou parior care intră în Bârlogul Piraţilor.

L-aş fi ratat dacă nu era programelul meu. Majoritatea oamenilor din jur nu par să îi remarce prezenţa, cu câteva excepţii. Cum ar fi Ren, care se întoarce să-l privească.

În mijlocul acestor avataruri gigantice, nou-venitul este aproape de neobservat, o umbră subţire. Faţa lui e ascunsă complet în spatele unui coif întunecat, opac, şi poartă un set potrivit de armură neagră. Muşchii săi subţiri i se încordează când se mişcă, evidenţiaţi de luminile de neon ale Bârlogului. Şi chiar dacă nu am nicio informaţie despre el, nimic care să-mi spună cine ar putea fi, un fior îmi traversează întreg corpul, un al şaselea simţ al certitudinii. Acesta este cel pe care l-a aşteptat Ren, cu cine urma să se întâlnească.

E Zero.

16

ZIiu *ştii cu siguranţă*, îmi spun. *Poate fi oricine*. Dar tot ce-l priveşte – simţul conducerii, o încredere care trădează cât de frecvent vine aici, faptul că nu există nimic, dar *nimic*, pe care să-l pot citi despre el, îmi face inima să bată mai repede.

N-ar trebui să fiu atât de surprinsă că-l văd aici. Totuşi, să mă lovesc de Zero mă face să uit de mine pentru o clipă. Abia reuşesc să reacţionez suficient de repede ca să mă dau din calea lui, în timp ce-şi croieşte drum prin mulţime.

Brusc, Zero se opreşte. Capul i se întoarce în direcţia mea, însă, mai precis, mă *vede*.

N-ar trebui să pot să-l văd şi eu, îmi dau seama. De aceea nimeni din mulţime nu pare să-l remarce. De fapt, probabil că e invizibil pentru toată lumea, mai puţin pentru cei care ştiau că vine, cei despre care ştie că îl susţin. Zero a remarcat că încerc să mă dau din calea lui, aşa că ştie că îl pot vedea.

Îşi dă seama cine sunt? Dar dacă se uită la mine prin propriul program, descărcându-mi toate informaţiile? întrebările îmi zboară prin minte. Dacă ies acum, va fi evident că l-am văzut. *ignoră-l. Stai pe loc şi priveşte jocul. Nu e aici*.

Zero se uită în tăcere la mine, apoi se apropie. Coiful lui negru e complet opac, aşa că tot ce pot vedea e reflexia avatarului meu generic. Chiar dacă toată lumea de aici e criptată, Zero nu are niciun fel de informaţii. Nicio identitate falsă, niciun nume de utilizator aleatoriu, *nimic*. E o gaură neagră. Se mişcă în jurul meu, într-un cerc lent, deliberat, studiindu-mă, tăcut ca un prădător, paşii lui răsunând în interior. Stau cât de nemişcată pot, ţinându-mi respiraţia, încercând să-mi păstrez calmul. În viaţa reală, tastez cu furie, anulând ce fac şi protejându-mă. Fără îndoială, sinele său real face acum acelaşi lucru. Chiar dacă sunt criptată şi în afara reţelei, simt că privirea lui mă dezbracă. Inima îmi bate regulat. M-am mai confruntat cu gangsteri. Dacă mi-am putut păstra calmul atunci, asta ar trebui să fie o nimica toată.

O fată care se află foarte aproape de el notează ceva pe un clipboard. Are o tunsoare bob scurtă, albastră, şi poartă un blazer negru cu blugi, însă ochii ei mă surprind. Sunt complet albi. La început, cred că e unul dintre pariori. Dar, când ea şi Zero îşi întorc capul simultan, îmi dau seama că e un simplu delegat, un scut de securitate în spatele căruia Zero îşi poate ascunde complet identitatea. Dacă cineva reuşeşte să înregistreze sesiunea aceasta din Bârlog şi îl remarcă pe Zero, singurele informaţii pe care le va primi vor fi ale fetei, ceea ce nu-i va duce nicăieri. Ce a notat pe clipboard? Informaţii?

Zero se mai uită la mine puţin. Apoi, în mod miraculos, îşi întoarce atenţia în altă parte, la fel şi delegata. Pumnii mei sunt atât de încleştaţi, încât îmi simt unghiile tăindu-mi palmele.

În timp ce îl privesc, Zero plasează un pariu de 34, 05 note pe Regii de Obsidian. Mă încrunt. Ce număr

ciudat! Aştept în tăcere, până ce trece fix un minut. Apoi, Zero mai plasează un pariu, de data asta pe Rechinii Albi. 118, 25.

Acum pariază pe echipa adversă? Ce naiba face?

Un alt parior din partea cealaltă a Bârlogului plasează 34, 05 note. Un minut mai târziu, plasează 118, 25 note pentru Rechini. Exact aceeaşi pereche de numere plasată şi de Zero. Delegata notează ceva pe clipboard.

Nu pariază. Comunică cu ceilalţi.

Fireşte că asta face. Înregistrează numerele, îmi spun. Mă uit la Zero, care mai aşteaptă câteva minute înainte de a paria iar. De data aceasta sunt 55, 75 note pe Regi şi 37, 62 pe Rechini.

De cealaltă parte a încăperii, un alt parior pune aceleaşi pariuri, în ordine. Din nou, delegata notează totul.

Privesc într-o tăcere perplexă cum totul continuă, iar şi iar, şi lumea din jurul meu aclamă jocul. Nimeni nu mai pare să remarce aceste pariuri, şi nici nu au motiv s-o facă, fiindcă doar pariurile mari sunt marcate şi schimbă semnificativ balanţa. Cui i-ar păsa de sumele acestea mici şi stranii?

Apoi, Zero mai face o pereche de pariuri, iar Ren este cel care-i răspunde.

În sfârşit, când meciul se termină, Zero se ridică, împreună cu delegata, şi se îndepărtează de cilindrul de sticlă, fără niciun cuvânt. Lângă el, delegata încuviinţează o dată spre mulţime, iar cei care au răspuns în cod fac acelaşi lucru. Deasupra capetelor noastre, piesa electronică se modifică momentan într-o altă melodie, de parcă ar fi avut un moment de eroare. *Ieşi din scenă în forţă*, ciripeşte cântăreaţa cea nouă. *Da / Hai să ne facem ieşirea*. Apoi piesa sare înapoi la ritmul obişnuit. Regii de Obsidian câştigă, iar punctajul pentru Rechinii Albi dispare, fiind împărţit şi plătit proporţional între câştigători. Mă uit la lista de numere pe care le-a pariat Zero.

Cincizeci de perechi de numere. Toate, pariuri mici.

Ajung la 153, pornind de la O. Uitându-mă la ele, mă gândesc la o posibilitate. E un gând atât de ciudat, încât la început încerc să-l alung. Dar, cu cât mă uit mai lung la numere, cu atât par să se potrivească mai mult.

Sunt locaţii. Longitudini şi latitudini.

Dacă sunt locaţiile unor oraşe? Mintea mea e îngrozită de ideea că, în sfârşit, a aflat ceva important, a dat peste indicii semnificative. De ce, mai exact, alocă Zero locaţii celorlalţi? Ce plănuieşte?

Ameţită, iniţiez o autentificare ca să părăsesc Lumea întunecată. Chiar atunci, îl văd pe Zero de partea cealaltă a încăperii.

Se uită direct la mine.

17

Nu ştiu dacă m-a recunoscut. E posibil să nu-mi fi dat deloc atenţie şi privirea lui să fi fost doar o coincidenţă. Însă amintirea capului său întors spre mine mă înfioară, deşi acum sunt înapoi în camera mea, privind pe balcon. Expir uşor. Calmul lumii reale mă enervează, după aventura de dincolo.

Dacă Zero mă urmăreşte?

Fac să plutească în faţa mea o hartă, împreună cu lista de coordonate pe care tocmai le-am înregistrat în Bârlogul Piraţilor. Apoi îmi concentrez atenţia asupra longitudinilor şi latitudinilor de pe marginile hărţii.

— Treizeci şi unu virgulă doi, mormăi cu voce tare, trecându-mi degetul peste proiecţie. O sută douăzeci şi unu virgulă cinci.

Degetul meu se opreşte chiar deasupra oraşului Shanghai.

Încerc un alt set de numere.

— Treizeci şi patru virgulă zero cinci. O sută optsprezece virgulă douăzeci şi cinci.

Los Angeles.

40, 71.74, 01. New York City.

55, 75.37, 6. Moscova.

Şi aşa mai departe. Compar fiecare set de numere,

uneori adăugând un minus în faţa unui număr, dacă se termină în mijlocul pustietăţii sau undeva în ocean. *Fiecare* set de coordonate se potriveşte cu un oraş important. De fapt, Zero a menţionat cele cincizeci cele mai mari oraşe din lume, şi fiecare i-a fost repetat de cineva din mulţimea aflată în Bârlog.

Orice ar face Zero, e o operaţiune globală. Şi, cumva, am un sentiment neplăcut că acest şah-mat implică mult mai mult decât deranjarea unui turneu de Warcross.

Dacă este vorba despre vieţi omeneşti?

O bătaie la uşă mă trezeşte din meditaţie.

— Da? spun.

Niciun răspuns. Rămân pe loc pentru o clipă, apoi mă ridic şi merg la uşă. Apăs butonul care o face să gliseze şi să se deschidă.

Este Ren, sprijinit de intrare, cu căştile în jurul gâtului. Pe faţă are un zâmbet care nu-i atinge şi privirea.

— Am auzit c-ai sărit peste prânz, spune el. Îşi înclină capul spre mine. Durere de cap?

Îmi îngheaţă sângele. Dar îmi reamintesc că trebuie să fiu calmă, aşa că îmi mijesc ochii spre el şi îmi pun mâinile în şolduri.

— Am auzit c-ai sărit peste prânz ca să creezi, răspund.

Ridică din umeri.

— Am un contract cu casa de înregistrări, cu sau fără Warcross. Ceilalţi mi-au zis să vin aici şi să te aduc. Începe o rundă de jocuri jos, dacă vrei să participi.

Dă din cap spre scări.

Ce făceai în Lumea întunecată, Ren? mă gândesc, studiindu-i chipul. Care este legătura ta cu Zero? Ce puneţi la cale?

— În seara asta nu, mint eu, arătând spre pat. Sunt programată să obţin permisul pentru noua mea placă.

Ren se uită la mine pentru un moment puţin cam prea lung. Apoi se îndepărtează de uşă şi se întoarce spre scări.

— Ce jucătoare surpriză ocupată, comentează el în franceză, iar cuvintele îmi sunt traduse pe ecran.

Jucătoare surpriză ocupată. Mă întreb, pentru o clipă, dacă mă bănuieşte că l-am urmărit. Când se îndreaptă în jos pe scări şi dispare din raza mea vizuală, închid uşa şi îl sun pe Hideo. Când răspunde, o versiune virtuală a lui apare pe ecranul meu.

— Emika, spune el.

Asta mă face să mă înfior, atât de încântare, cât şi de imperiozitatea situaţiei.

— Bună, şoptesc. Putem să ne întâlnim?

Când ies din cameră, Asher, Roshan şi Hammie sunt îngrămădiţi pe canapele, vârându-şi pizza în gură în timp ce joacă Mario Kart. Ren zace undeva, pe un scaun moale, privindu-i cum joacă. Karturile lor ţâşnesc pe un drum în culorile curcubeului, croit prin centrul unei galaxii.

— O, da! strigă Hammie, când kartul ei ajunge primul. Asta-i a mea, băieţi!

— Te cam grăbeşti, Hams! strigă Roshan. Ăsta-i avertismentul final.

— Atunci, nu mă cruţa.

— Eu nu fac blaturi.

Privirea mi se opreşte asupra lui Ren. Pare calm şi liniştit, cu căştile înaripate în jurul gâtului. Mă remarcă şi îmi zâmbeşte leneş, de parcă ar fi fost mereu aici şi nu ar fi pariat cu doar o oră în urmă în Lumea întunecată.

— Nu! ţipă Hammie.

O carapace albastră apare de nicăieri şi îi loveşte kartul chiar înainte să treacă linia de finiş. Cât timp încearcă să-şi repună kartul în mişcare, celelalte trec în goană pe lângă ea. Scorul ei scade de la locul întâi la al optulea, când reuşeşte să se târască peste linie.

Asher izbucneşte în râs, iar Hammie ţâşneşte de pe scaun şi îşi aruncă mâinile în aer. Se uită urât la Roshan, care îi oferă în schimb un zâmbet plăcut.

— Scuze, drăguţă. Cum spuneam, eu nu fac blaturi.

— Scuze pe dracu’! exclamă ea. Vreau revanşa!

— Doamne, Roshan, răspunde Asher, bătându-l pe spate, înger în viaţa reală, demon în kart.

Ren se uită la mine.

— Salut, Emika! spune el. Vrei să joci? încerc şi eu tura următoare.

De ce ai fost în Bârlogul Piraţilor, Ren? Ce făceai cu Zero? Eşti un pericol pentru noi toţi? Dar, la exterior, zâmbesc şi îmi ridic placa electrică pe umăr.

— Mergeam să-mi încerc placa cea nouă prin oraş.

Lângă Ren, Hammie geme enervată.

— *Haide*, Em, spune ea.

— Vreau să iau puţin aer în seara asta, răspund eu. Îi arunc o privire de scuze. Cum am spus, mâine, promit.

Când mă întorc să plec, Asher mă strigă:

— Hei, surprizo! Mă întorc şi îl văd privindu-mă cu seriozitate. E ultima dată când nu te alături echipei, ne-am înţeles?

Confirm, fără să spun un cuvânt. Asher se întoarce, însă, înainte să ies, îl văd pe Ren zâmbindu-mi scurt.

— Distracţie plăcută! îmi strigă, înainte să-mi întoarcă şi el spatele.

Mă strecor pe holul întunecat, ies pe uşă, apoi îmi pun pantofii şi mă îndrept spre un sedan negru, care aşteaptă pe alee. Va trebui să mă gândesc bine la cât de des mă văd cu Hideo noaptea. Acestea sunt sedanele folosite de către jucători pentru transport prin oraş, însă e mai bine să nu trezesc suspiciuni. Asher aşteaptă de la mine să petrec timp cu echipa, mai ales în săptămânile de dinaintea primului meci oficial.

Când ajung la sediul Henka Games, noaptea s-a lăsat complet, iar centrul oraşului Tokio a redevenit o lume fantastică de lumini de neon. Sediul în sine arată diferit, iar cu lentilele pe ochi, pereţii sunt acoperiţi de spirale de culoare şi de redări artistice ale emblemei companiei. Când maşina trage în faţa clădirii, sunt salutată de două dintre gărzile de corp ale lui Hideo, amândoi îmbrăcaţi în costume negre. Îşi înclină capetele spre mine la unison.

— Pe-aici, domnişoară Chen, spune unul dintre ei.

Le fac o plecăciune stângace, apoi îi urmez în clădire. Mergem în tăcere până la biroul lui Hideo.

Hideo este aplecat peste o masă, concentrat, cu părul negru ciufulit. E îmbrăcat, ca de obicei, cu cămaşă şi pantaloni închişi la culoare, deşi, de data aceasta, cămaşa e neagră, cu dunguliţe foarte subţiri. Ochii mei se opresc asupra pantofilor. Sunt albastru cu gri astăzi, decoraţi cu dungi negre. Butonii de la manşete sunt neasortaţi intenţionat, unul reprezentând o semilună, celălalt o stea. Cum de arată mereu ca scos din cutie? *Tata ar fi impresionat*.

Ridică privirea când intru. Îmi amintesc că trebuie să fac o plecăciune în chip de salut, aşa că îmi înclin uşor capul.

— Emika, spune el. Expresia lui serioasă se înmoaie. Bună seara!

Schimbă o privire scurtă cu fiecare dintre gărzi. Unul dintre ei deschide gura să protesteze, însă Hideo îşi înclină capul o dată spre uşă, iar bărbatul oftează şi amândoi ies.

— Sunt cu mine de când aveam cincisprezece ani, îmi explică Hideo, înconjurând masa spre mine. Trebuie să-i ierţi. Uneori sunt supra-protectori.

— Poate cred că sunt un pericol pentru tine.

Zâmbeşte când ajunge la mine.

— Eşti?

— Încerc să mă abţin, răspund, întorcându-i zâmbetul. Deocamdată, am venit aici să-ţi povestesc ce-am aflat.

— Presupun cai aflat lucruri interesante în Lumea întunecată?

— *Interesante* e foarte puţin spus. Privesc în jur. Sper că eşti gata să te faci comod. Am multe informaţii.

— Bine, fiindcă mă gândeam să facem ceva diferit în seara asta. Privirea lui rămâne asupra mea încă un moment. Ai mâncat?

Mă invită la cină?

— Nu, spun, încercând să par nonşalantă.

Ia o haină de un cenuşiu închis de pe spătarul unui scaun şi o îmbracă. Apoi face semn spre uşă.

— Hai cu mine.

18

Ajungem în Shibuya, chiar în faţa unui zgârie-nori cu numele

Rossella Osteria plutind în vârf. Luăm liftul către acoperişul clădirii, unde o pereche de uşi de sticlă înalte glisează şi se deschid pentru noi. Intru şi îmi pică faţa. Un segment al podelei e făcut din sticlă, sticlă *adevărată*, nu o simulare virtuală, iar sub ea înoată un şir de peşti koi aurii şi stacojii. În colţurile restaurantului, vaze cu flori decorează piedestaluri de marmură. Locul e pustiu.

Gazda se grăbeşte să-l salute pe Hideo.

— Tanaka *sama*, exclamă el în japoneză, plecând capul foarte jos.

În gesturile sale agitate, mă revăd pe mine prima dată când l-am întâlnit pe Hideo, pierzându-mă sub privirea lui.

— Mii de scuze, n-am ştiut că plănuiaţi să aduceţi pe cineva cu dumneavoastră în seara asta!

Îmi aruncă o privire îngrijorată. Deodată, îmi dau seama că o fi crezând că sunt partenera lui Hideo. Dar poate că sunt. Mă foiesc, stânjenită.

— Nu e nevoie de scuze, răspunde Hideo în japoneză, apoi se uită la mine. Aceasta este Emika Chen, colega mea. Îmi face un semn cu mâna să merg în faţa lui. Te rog!

Urmez gazda, perplexă şi foarte conştientă că Hideo e chiar în spatele meu, până când ajungem la o curte exterioară, împrejmuită de stâlpi decoraţi şi luminată de şiruri de felinare minuscule. Lămpi de încălzire strălucesc la intervale regulate, cu flăcările apropiind o căldură aurie pielii noastre, iar luminile oraşului se văd chiar dedesubt. După ce ne aşezăm, chelnerul ne oferă meniuri şi dispare rapid, aşa că noi şi gărzile de corp suntem singurii rămaşi.

— De ce e restaurantul ăsta complet pustiu? întreb.

Hideo nu se oboseşte să atingă meniul.

— E al meu, spune el. O dată pe lună, e rezervat pentru mine şi orice întâlniri de afaceri aş avea. M-am gândit că ai prefera mâncare occidentală.

Stomacul meu chiorăie zgomotos ca răspuns, iar eu tuşesc, încercând să ascund sunetul. N-aş fi surprinsă dacă Hideo ar deţine jumătate din oraş.

— Mâncare italiană sună perfect, spun.

Comandăm mâncarea şi farfuriile ajung în scurt timp, umplând aerul cu aroma bogată a busuiocului şi roşiilor. Mâncăm, iar eu îmi deschid contul şi îl invit pe Hideo să mi se alăture.

— L-am urmărit pe Ren la Bârlogul Piraţilor.

— Şi? Ce ai văzut?

— Era cu un tip. Pun furculiţa jos şi deschid o Amintire cu ceea ce am văzut în Bârlog – silueta în armură neagră, însoţită de delegata lui, plasând pariuri pe meciul de Warcross ilegal.

Hideo se apleacă.

— Ăsta-i Zero?

Încuviinţez şi bat de două ori în masă.

— Sunt aproape sigură că el era. Era ascuns în spatele unui avatar în armură şi a delegatei ăsteia, şi oferea informaţii către cei care păreau să-i fie acoliţi în Bârlog. *Zeci* de acoliţi. Nu este o operaţiune solo.

— Ce fel de informaţii?

— Coordonate ale oraşelor. Uite. Scot lista de numere înregistrată, explicând sistemul pariurilor cu valoare mică pe care Zero l-a folosit ca să le transmită acoliţilor săi. Apoi deschid o hartă virtuală şi împrăştii coordonatele pe ea. Degetul meu se opreşte pe coordonatele 35, 68 cu 139, 68. Aici este Tokio, iar Ren e persoana responsabilă pentru el. Poate că toţi ceilalţi sunt responsabili în funcţie de oraşele reale în care se află fizic.

Ochii lui Hideo se îngustează, analizând locaţiile.

— Aceste oraşe sunt cele în care se întâmplă cele mai grandioase evenimente de dom pentru campionate. Se uită

la mine. Ai idee câte întâlniri a mai condus, înainte de asta?

Clatin din cap.

— Nu. Dar pare să aibă un grup mare. Am nevoie de încă o întâlnire cu Zero ca să-mi dau seama ce sens au toate astea, însă şansele să mai obţin informaţii de la el înainte de începerea meciurilor sunt reduse.

Hideo scutură din cap o dată.

— Nu va trebui. Îl aducem la noi. Primul meci oficial are loc pe 5 aprilie. Ştim deja că el şi acoliţii lui îl vor privi, şi că Ren va fi cel responsabil de evenimentul de dom din Tokio. E probabil că se va afla într-o comunicare directă, criptată, cu Zero în timpul meciului.

— Vrei să îi pătrund în sistem în timpul meciului?

— Da. Vom pune ceva pe tine în primul meci. Îl vom forţa pe Ren să interacţioneze cu tine, chiar în timpul meciului, şi asta va dezafecta scuturile de protecţie, expunând orice date transmise între el şi Zero.

Sună ca un plan bun.

— Ce veţi pune pe mine?

Hideo zâmbeşte puţin. Mâna lui îmi atinge încheietura, întorcând-o, iar degetul lui mare apasă cu grijă locul în care îmi bate pulsul. O furnicătură mă traversează la atingere lui caldă. Apoi îşi ia mâna şi face un gest scurt în aer. Datele mele apar între noi, cu textul strălucind într-un albastru palid. Privesc fascinată la felul în care ţese datele mele în ceea ce ştim deja despre Ren, un algoritm care se desfăşoară sub ochii mei şi capătă forma unui laţ.

— Ce e asta? întreb.

— O capcană. Trebuie să-l prinzi de încheietură în orice moment de joc. Asta va pătrunde prin securitatea lui şi îi va expune datele.

Apoi îmi ia din nou mâna şi înfăşoară capcana în jurul ei, ca pe o brăţară, reţeaua de date scânteind pe pielea mea pentru o clipă, înainte de a dispărea. Ceva la acest gest mi se pare nostalgic, şi deodată îl văd pe tata, aplecat

deasupra mesei, fredonând vesel ca pentru sine, în timp ce măsoară fâşii de material cu încheietura. Alături se află o sticlă de vin pe jumătate goală, iar podeaua e plină de paiete şi valuri întregi de material.

Îmi trag mâna în poală, simţindu-mă vulnerabilă.

— Aşa voi face, spun.

Expresia lui Hideo se schimbă. Mă studiază.

— Eşti bine?

Clatin din cap, supărată pe mine fiindcă sunt atât de evidentă. *E doar o amintire*, *atât*. Şi vreau să-i spun asta, ca s-o fac să dispară, însă mă uit în sus, îi întâlnesc ochii şi, de data asta, simt că propriile mele ziduri coboară.

— Îmi aminteam de tata, îi spun, arătând spre încheietura mea. Obişnuia să măsoare lungimi de material înfăşurându-le în jurul încheieturii.

Hideo trebuie să fi simţit schimbarea de ton.

— Obişnuia? întreabă el încet.

Privesc în jos, concentrându-mă asupra mesei.

— A trecut ceva timp de când a murit.

Hideo tace pentru o vreme. În privirea lui există o familiaritate, un simţ al tăcerii împărtăşit de toţi cei care au suferit vreodată o pierdere. Una dintre mâinile lui se încordează şi se relaxează. Îi privesc vânătăile de pe încheieturi.

— Tatăl tău a fost artist, spune el.

Încuviinţez.

— Tata obişnuia să clatine din cap şi să se întrebe de unde am căpătat dragostea pentru cifre.

— Şi mama ta? Ea ce face?

Mama mea. O amintire palidă îmi trece prin minte: tata mă ţine de mânuţa dolofană şi amândoi privim neajutoraţi cum ea îşi încheie cizmele şi îşi aranjează eşarfa de mătase. Tata îi vorbeşte pe un ton scăzut, trist, iar eu mă uit fascinată la mânerul de argint al valizei sale, la perfecţiunea unghiilor ei, la mătasea întunecată a părului. Încă îi simt mâna netedă şi rece pe obrazul meu, atingându-l o dată, de două ori, apoi retrăgându-se fără

remuşcări. *E atât de frumoasă*, îmi amintesc că gândeam. Uşa se închide în urma ei, fără zgomot. La scurtă vreme după, tata s-a apucat de pariat.

— A plecat, răspund eu.

Îmi dau seama că Hideo pune cap la cap informaţii despre mine.

— Îmi pare rău, îmi spune el cu blândeţe.

Privesc în pământ, supărată de durerea din piept.

— După ce tata a decedat, mi-am găsit o ocupaţie la adăpostul unde locuiam: îţi cercetam obsesiv API-ul. Asta m-a ajutat să uit.

E din nou acolo, acel scurt moment de înţelegere de pe chipul lui Hideo – de durere veche şi trecut întunecat.

— Şi poţi uita? întreabă el, după o vreme.

Îi caut privirea.

— Pe tine te ajută încheieturile învineţite să te descarci? îl întreb în şoaptă.

Hideo priveşte spre oraş. Nu comentează întrebarea mea despre vânătăi şi nu mă întreabă de câtă vreme mă interesez de ele.

— Cred că ştim răspunsul la aceste întrebări, murmură el.

Iar eu mă trezesc copleşită de un nou roi de gânduri care mi se aglomerează în minte, presupuneri despre ce s-ar fi putut întâmpla în trecutul lui Hideo.

Ne lăsăm cuprinşi de o tăcere confortabilă şi admirăm luminile oraşului. Cerul s-a întunecat complet, iar stelele sunt estompate de strălucirea străzilor de neon din Tokio. Ochii mei se îndreaptă în sus, instinctiv, căutând o urmă de constelaţii. Nimic. Suntem prea departe în oraş ca să vedem mai mult de un punct sau două pe cer.

Îmi ia o secundă să remarc că Hideo s-a lăsat pe spate în scaun şi mă priveşte iar, cu un zâmbet fluturând în colţul buzelor. Întunericul din ochii săi se schimbă în lumina scăzută, prinzând luciri ale felinarelor, dar şi căldura lămpilor.

— Cercetezi cerul, spune.

Îmi cobor privirea şi râd.

— E un obicei de-al meu. Am văzut cerul plin de stele doar când mă lua tata în excursii la ţară. De atunci, tot caut constelaţii.

Hideo priveşte în sus, apoi îşi mişcă degetele într-o singură tuşă subtilă. Apare o casetă transparentă, care îmi solicită să accept o vizualizare partajată. Accept. Suprapunerile virtuale de pe ecranul meu se ajustează şi, deodată, adevăratul cer noptatic apare deasupra noastră, un cearşaf de constelaţii de primăvară, nenumărate stele, argintii, aurii, safârii şi stacojii, atât de strălucitoare, încât se vede până şi Calea Lactee. Acum pare de-a dreptul posibil ca lumina stelelor să plouă peste noi, acoperindu-ne de sclipici.

— Unul dintre primele lucruri pe care le-am adăugat în câmpul meu vizual de realitate augmentată a fost un cer de noapte senin, spune Hideo. Se uită la mine. Îţi place?

Încuviinţez, fără un cuvânt, fiindcă respiraţia îmi este încă blocată în gât.

Hideo îmi zâmbeşte, de data asta cu adevărat, într-un fel care-i luminează ochii. Privirea lui îmi cercetează faţa. E atât de aproape acum, încât, dacă ar vrea, s-ar putea apleca în faţă să mă sărute, iar eu mă trezesc aplecându-mă spre el, sperând că va închide spaţiul dintre noi.

— Tanaka-san.

Unul dintre paznicii lui Hideo se apropie de noi, cu capul plecat în mod respectuos.

— Un apel, spune el.

Ochii lui Hideo rămân asupra mea pentru încă o clipă. Apoi se îndepărtează, iar prezenţa lui e înlocuită de aerul rece. Aproape mă scurg pe scaun, dezamăgită. Hideo îmi întoarce spatele şi priveşte în sus. Când vede expresia gărzii de corp, încuviinţează.

— Te rog să mă scuzi, îmi spune, apoi se ridică şi intră în restaurant.

Oftez. O briză răcoroasă începe să sufle, făcându-mă să tremur, iar eu îmi întorc ochii spre cer, unde puzderia

de stele încă a rămas pe ecranul meu. Mi-l imaginez creând-o, cu chipul întors spre cer, sperând să le vadă.

Poate că amândoi avem nevoie de aerul rece ca să ne limpezim minţile.

Lucrez pentru el. E clientul meu. Este o vânătoare de recompense, la fel ca oricare alta la care am participat. Când termin, când *câştig*, mă voi întoarce la New York şi nu va mai trebui să fac asta niciodată. Şi totuşi, sunt aici, împărtăşind ceva despre mama, la care nu m-am mai gândit de ani de zile. Îmi amintesc de privirea din ochii lui. Pe cine o fi pierdut?

Încep să cred că nu-l voi mai revedea în seara asta pe Hideo, când ceva călduros îmi înfăşoară umerii. E haina cenuşie a lui Hideo. Ridic ochii şi îl văd trecând.

— Părea să-ţi fie frig, zice el, aşezându-se iar.

Îmi strecor haina peste umeri.

— Mulţumesc, spun.

Scutură vinovat din cap. Sper să spună ceva care să recunoască scânteia care a dansat între noi mai devreme, dar el spune:

— Mă tem că trebuie să plec curând. Gărzile mele te vor escorta spre o ieşire ascunsă, pentru intimitate.

— Ah, desigur, răspund, încercând să-mi ascund dezamăgirea în spatele unui ton care sper că sună optimist.

— Când te pot revedea?

Mă uit la el cu atenţie. Un roi de fluturi mi se agită în stomac, iar inima începe să-mi pulseze din nou.

— Păi, încep eu, pe lângă ce am discutat deja, nu sunt sigură că voi avea prea multe de raportat decât după…

Hideo clatină din cap.

— Fără rapoarte. Doar pentru companie.

Doar pentru companie. Privirea lui e calmă, dar remarc felul în care e întors spre mine şi lumina din ochii lui.

— După primul meci, las vorbele să se rostogolească

afară.

Hideo zâmbeşte, de data asta într-un fel misterios.

— Abia aştept!

19

A

În dimineaţa primului nostru meci oficial, Asher îşi izbeşte în mod repetat scaunul cu rotile în uşa mea. Mă trezesc brusc, cu ochii lipiţi, boscorodind, abia în stare să îi procesez cuvintele.

— A intrat nivelul! urlă el, deplasându-se să izbească şi în uşa lui Hammie. Treziţi-vă! Acum!

A intrat nivelul. Ochii mi se deschid brusc, iar eu sar direct în capul oaselor. *Azi e prima zi*.

Scotocesc printre pături să-mi găsesc telefonul şi îmi citesc rapid mesajele. Am unul singur nou, şi e de la Hideo.

Succes astăzi! Nu că ai avea nevoie.

Nu-mi dau seama dacă neliniştea din stomac e de la agitaţia primului meci sau de la cuvintele sale. În ultimele câteva săptămâni de la cină, am discutat cu Hideo aproape în fiecare zi. Majoritatea discuţiilor noastre sunt inocente, strict de afaceri, dar uneori, când se întâmplă noaptea târziu, simt acea pulsaţie care îmi aminteşte de clipa aceea din timpul cinei, când ne-am apropiat.

Ne vedem la dom. Şi mersi – crede-mă, mi-ar prinde bine ceva noroc.

Nu cred că eşti credibilă, domnişoară Chen.

Acum râzi de mine, domnule Tanaka.

Ah. Aşa se numeşte asta?

Cum să-i zic?

Susţinere morală, poate?

Zâmbesc.

Susţinerea ta morală o să mă distragă în arenă.

Atunci îmi cer scuze anticipat.

Clatin din cap.

Eşti aşa un linguşitor!!

Deloc. Ne vedem la dom, Emika.

Asta e tot. Aştept un alt mesaj, dar când nu mai

ajunge niciunul, îmi resetez gândurile şi îmi trec picioarele peste marginea patului. Arunc rapid pe mine nişte haine, îmi trec periuţa peste dinţi, îmi strâng părul multicolor într-un coc neglijent şi îmi pun lentilele Neurolink. Pentru o clipă, îmi privesc reflexia. Pulsul mi se zbate în urechi. Mi-o imaginez pe Keira, în New York City, privindu-mă în joc, ghemuită pe canapea. Mi-l imaginez pe domnul Alsole făcând acelaşi lucru, cu ochii mijiţi a neîncredere.

E timpul să plec. Expir întretăiat, întorc spatele oglinzii şi mă grăbesc afară.

Toată lumea e deja în vestibul, adunată în jurul lui Asher, care a deschis transmisiunea de dimineaţă pentru noi. Hammie îmi face semn când mă alătur. În zonă, Wikki se grăbeşte de la unul la celălalt, servind fiecăruia micul dejun preferat. Al lui Hammie constă din gofre cu sirop, fructe şi frişcă, în timp ce eu primesc un taco cu un bulgăre imens de guacamole. Ren, ca de obicei, se fandoseşte cu o farfurie de omletă din albuşuri cu spanac fiert, în timp ce Roshan bea doar dintr-o ceaşcă de ceai aromat şi se strâmbă la farfuria oferită de Wikki.

— Azi nu, se plânge el.

Wikki clipeşte în direcţia lui, cu cea mai plină de regret privire pe care o poate avea o dronă.

— Aţi dori să vă mai gândiţi? Scrobul cu brânză de capră este pref…

Doar ideea îl face pe Roshan să se înverzească la faţă.

— Nu astăzi, repetă el, mângâindu-l pe Wikki pe cap. Nu e nimic personal.

— Mănâncă, îi spune Asher, peste propria farfurie cu scrob. Ai nevoie de *ceva* azi, dacă vrei să-ţi funcţioneze creierul.

Încerc să-i urmez şi eu sfatul, dar reuşesc să iau doar trei înghiţituri din taco, înainte să împing farfuria, prea sătulă de gândurile mele.

Hammie flutură o furculiţă plină cu gofre şi face un semn din cap către imaginea dintre noi.

— Se pare că primul nostru meci va fi unul rapid.

Primul nivel pe care comitetul lui Hideo l-a creat pentru noi arată ca o lume de gheaţă sclipitoare şi gheţari impunători. Când privesc în sus, peisajul se roteşte pentru noi în aer, arătându-ne o idee despre cum va fi. Dedesubt avem o serie de reguli.

Roshan le citeşte cu voce tare, cu o privire concentrată.

— Va fi un nivel de curse, spune el, scoţând o bucăţică de curmală din scrob şi vârând-o în gură. Toată lumea se va mişca înainte, mereu, pe plăci plutitoare individuale. Dacă un jucător este dat jos de pe placă, va fi repus în joc la o etapă în spatele celorlalţi, la cea mai joasă altitudine posibilă faţă de pământ.

Înregistrez în memorie peisajul care se roteşte.

Asher se sprijină pe tetieră şi ne priveşte. Privirea îi cade mai întâi asupra lui Ren.

— E timpul să-ţi testăm abilităţile de Luptător, spune el. Vei fi lângă mine, surprizo. Apoi se uită la mine. Ems, spune, arătând spre harta care se roteşte. Începi de cealaltă parte a mea. Hammie, vei fi puţin în faţa ei. Ia cât de multe energizante poţi şi dă-i-le. Roshan, ai grijă de jucătorii surpriză şi asigură-te că nu rămân în urmă dacă sunt scoşi din joc devreme. Hai să câştigăm!

Mă uit la Ren. Face un semn scurt din cap către Asher, de parcă s-ar afla aici doar pentru victorie, de parcă n-ar fi revenit de curând din Lumea întunecată, unde a plănuit distrugerea jocului. Îmi frec fără să-mi dau seama încheietura, acolo unde Hideo a ataşat laţul invizibil.

E un joc în doi.

Astăzi, Tokyo Dôme este complet acoperit cu simbolurile şi culorile care ne reprezintă pe noi şi pe Brigada Demonilor. Prin lentile, putem vedea imaginea unui fenix stacojiu plutind deasupra arenei, alături de o hoardă de demoni cu glugi negre cu argintiu. Dacă mă uit în direcţia domului, apare o serie de statistici privind ambele echipe. Demonii au câştigat două campionate. Noi

am câştigat o singură dată, dar i-am învins *pe ei* atunci. Mă gândesc la insultele aruncate către mine de Max şi Tremaine. Va fi un meci interesant.

Interiorul arenei arată şi mai spectaculos. În timpul Wardraft, arena mai joasă fusese acaparată de cercurile de jucători surpriză care aşteptau să fie recrutaţi. Acum, totul a fost înlocuit cu o podea netedă, care afişează un fenix roşu cu auriu rotindu-se în faţa soarelui, apoi dizolvându-se într-o hoardă de demoni, plină de cranii care rânjesc şi glugi negre. Zece cabine de sticlă sunt dispuse într-un cerc pe această podea, cinci pentru noi, cinci pentru Demoni. În jocurile oficiale, concurenţii intră în aceste cabine, ca să se asigure că meciul este cinstit pentru ambele echipe: diferenţe similare de temperatură, presiune a aerului, calibrări ale Link-ului, conexiunea la Warcross şi aşa mai departe. De asemenea, împiedică jucătorii să tragă cu urechea la comenzile date de adversari.

Stadionul este plin până la refuz. O voce omniscientă adâncă, cu ecou, ne strigă deja numele când intrăm în arenă, şi fiecare nume se roteşte în flăcări în centrul arenei. Uralele mă umplu de fiori, în timp ce ne înşirăm în centrul arenei şi aşteptăm să fim conduşi în cabine. De cealaltă parte apar şi Demonii.

— Jena MĂCNeil, din Irlanda, cel mai tânăr căpitan din jocurile oficiale! se strigă. Tremaine Blackbourne, din Anglia, Arhitectul! Max Martin din Statele Unite, Luptătorul!

Se înşiră şi ei. Darren Kinney, Scut. Ziggy Frost, Hoaţă. Ea îmi întâlneşte scurt privirea, parcă scuzându-se, dar apoi se îndreaptă de spate şi îmi face un semn hotărât din cap. Privesc înapoi cu calm. S-ar putea să fi fost prietenoase una cu cealaltă la Wardraft, însă acum suntem adversare.

Atenţia mea se îndreaptă asupra lui Tremaine. Se uită urât la mine, aşa că decid să-l orbesc cu zâmbetul meu.

Vocea crainicului îmi anunţă numele. Sunt asurzită

de corul de strigăte din public. Văd bannere cu numele meu pe ele, agitate frenetic în tribunele pline, emika chen! spun unele dintre ele. echipa sua: echipa cavalerii phoenix! Clipesc, uimită. Undeva, în partea de sus a arenei, vocile comentatorilor de joc se ceartă cu privire la meciul de azi.

— Şansele sunt mari, spune unul dintre ei, cu vocea asurzind arena, ca Brigada Demonilor să calce astăzi în picioare Cavalerii Phoenix, care sunt cea mai prost cotată echipă din campionat.

— Dar Asher Wing este unul dintre cei mai talentaţi căpitani din jocuri, intervine altul. Alegerile sale de jucători surpriză sunt încă nelămurite. De ce i-a ales? Va trebui să vedem. Dar nu consideraţi că sunt complet lipsiţi de şanse!

Păşesc în cabină şi îi permit să mă închidă în interior. Deodată, totul e redus la tăcere, iar urletele mulţimii şi vocile comentatorilor scad până la un zumzet înfundat.

— Bine ai venit, Emika Chen! îmi spune o voce din interiorul cabinei. O sferă roşie apare plutind în faţa mea. Te rog să priveşti în faţă.

E aceeaşi calibrare pe care am făcut-o când am urcat prima dată în avionul particular al lui Hideo. Se asigură că fiecare jucător are calibrările sincronizate. Fac ce îmi spune vocea, iar ea mă conduce prin întregul procedeu. Când terminăm, privesc prin sticla de ambele părţi şi îmi văd coechipierii în propriile cabine. Zvâcnetul inimii îmi umple urechile.

În centrul ringului, luminile scad. Vocea crainicului îmi răsună în căşti:

— Doamnelor şi domnilor! exclamă el. *Să începem*!

Arena din jurul nostru dispare, iar noi suntem transportaţi într-o lume alternativă.

Lumina rece a soarelui mă face să mijesc ochii. Ridic o mână virtuală ca să-mi acopăr ochii. Apoi, treptat, strălucirea scade, iar eu mă trezesc suspendată în aer, privind peste o întindere vastă de gheaţă albăstruie şi gheţari acoperiţi cu zăpadă> toate deplasându-se şi

scrâşnind sub propria greutate. Zăpada sclipeşte sub un soare extraterestru, într-un milion de puncte de lumină. Cerul este o coală de mov, roz şi auriu, şi de el sunt suspendate planete imense, cu inelele curbându-se dincolo de orizont. Monumente imense de gheaţă se ridică peste peisaj, erupând din gheţar la intervale aleatorii. Monumentele par sculptate de vânt, înclinate, găurite şi uzate, translucide, şi se întind cât vezi cu ochii. Chiar şi muzica din jurul nostru *sună* rece – clopote sintetice, ecouri, un vânt de fundal şi un ritm adânc, pulsant.

Dar ce îmi atrage cu adevărat atenţia sunt stâncile opulente de gheaţă albăstruie de ambele părţi, cele care ne delimitează calea. Îngheţate în interiorul acestora sunt bestii enorme. Un urs polar mare cât un zgârie-nori. Un lup alb cu un ochi lipsă, cu fălcile îngheţate într-un mârâit. Un dragon ca un şarpe. Un tigru cu dinţi-sabie. Un mamut blănos. Mă cutremur de uimire când le percep dimensiunile. Arată de parcă ar putea ţâşni afară în orice moment.

Simt un gol adânc în stomac când îndrăznesc să mă uit în jos. Sunt îmbrăcată într-un echipament de Arhitect de un roşu strălucitor, cizmele şi gluga groasă îmi sunt tivite cu blană stacojie, iar eu stau pe ceea ce pare a fi o placă plutitoare, prinsă în chingi de cizmele mele. Flăcări albastre ţâşnesc din cei doi cilindri ataşaţi de bază. În stânga mea, Asher şi Ren sunt amândoi îmbrăcaţi în echipamente roşii similare, fiecare dintre ei plutind în aer pe plăci. Va fi o cursă.

În dreapta mea, apar adversarii noştri.

Brigada Demonilor e îmbrăcată în argintiu strălucitor. Jena îi zâmbeşte ironic lui Asher şi îl salută în batjocură. Asher îşi încrucişează braţele şi o ignoră. Privirea lui Max Martin trece cu răceală peste noi toţi. Dar Tremaine este cel concentrat sută la sută asupra mea, cu ochii săi de un albastru glaciar de necitit. El mă va lua în cătare, iar eu îmi amintesc cum m-am antrenat pentru asta cu ceilalţi şi cum m-a avertizat Roshan despre natura lui

schimbătoare. În apropiere, Roshan are maxilarul încleştat. Cei doi refuză să se privească.

— Bine aţi venit la primul meci oficial din acest campionat! auzim în căşti. Astăzi, Brigada Demonilor se înfruntă cu Cavalerii Phoenix în Lumea Albă, un peisaj marcat de viteză, fineţe şi gândire rapidă. Nu va fi timp de pierdut!

Artefactul echipei apare deasupra capului lui Asher, un diamant de un roşu strălucitor. Un diamant argintiu apare deasupra capului Jenei. Zeci de energizante colorate apar în nivel, suspendate în aer şi deasupra monumentelor de gheaţă, dar şi pe pământ. Mă uit la ele, căutând orice se află în zona mea şi merită înşfăcat.

— Emi. Vocea lui Asher îmi răsună în urechi, prin reţeaua personală a echipei. Monumentul cel mai apropiat de tine. Ai văzut energizantul Fulger? Să îl iei.

Văd o bilă alb cu albastru, suspendată în centrul unei găuri care se cască în prima structură de gheaţă. În mintea mea, mă gândesc la peisajul 3D care ni s-a arătat înainte de joc, la fel de clar şi de detaliat de parcă l-aş avea în faţa ochilor. Îmi permit un zâmbet.

— Am înţeles, răspund.

— Şi ce alegere interesantă pentru căpitanul Asher! spun acum comentatorii. Flancat de ambele părţi de cei *doi* jucători surpriză, în primul meci al Cavalerilor din acest sezon. Probabil că Emika Chen şi Renoir Thomas l-au impresionat la antrenamente.

— Mult succes! spune Ren, în timp ce crainicul citeşte regulile de joc cunoscute.

Ştiu că îmi este adresat şi, ca de obicei, nu-mi dau seama dacă e pe bune sau doar maliţios. Îi zâmbesc.

— La fel şi ţie! îi urez.

În tăcere, îmi amintesc să profit de prima şansă ca să-l apuc de mână.

Când crainicul termină, ne lovim toţi în piepturi cu pumnul de două ori. Lumea se opreşte în loc. Tot ce aud e tăcere.

Apoi izbucneşte strigătul de start.

— Pe locuri… Fiţi gata… Luptaţi!

Lumea din jurul nostru se trezeşte la viaţă. Pale de vânt trimit zăpada sus, către cer. Ţevile fumegânde ale plăcii mele se întorc la nouăzeci de grade şi sunt împinsă înainte ca un glonţ din pistol. Instantaneu, instinctele mele formate de skateboard se instalează. În timp ce ceilalţi se clatină, instabili, eu mă ghemuiesc în poziţie, perfect echilibrată. Asher mă priveşte surprins. Zăpada mă loveşte în faţă, blocându-mi vizibilitatea. O dau la o parte, clipind.

Deja placa mea prinde viteză. Peisajul alb e depăşit în trombă, iar monumentele de gheaţă se apropie. Lângă mine se află Asher şi Ren. Asher a început să ne-o ia înainte. Eu îmi testez cu entuziasm placa şi îmi dau seama că există câte un buton pe placă, sub fiecare dintre călcâiele mele. Când apăs cu călcâiul din faţă, prind viteză. Când apăs cu cel din spate, frânez. Va trebui să fiu atentă, fiindcă dacă frânez prea tare, mă voi opri în aer şi mă voi rostogoli jos.

Lângă mine, Ren se desparte şi îl urmează pe Asher. Scrâşnesc din dinţi, apoi decid să nu îl urmez, deocamdată. Ren a auzit instrucţiunile lui Asher către mine. Dacă sunt prea evidentă în urmărirea lui, în loc să ascult instrucţiunile, va şti că pun altceva la cale.

Diamantul străluceşte deasupra capului lui Asher. În centrul câmpului meu vizual pluteşte o hartă circulară, transparentă, care arată cele zece puncte în care se află jucătorii. Aproape îmi pierd echilibrul când suntem loviţi de o nouă pală de vânt. Primul monument de gheaţă se apropie în viteză.

— Acum, Emi! strigă Asher prin sistemul de comunicaţie.

Mă uit la energizantul Fulger, care pluteşte în mijlocul craterului gigantic din structură. Apoi îmi schimb greutatea pe piciorul din spate. Placa ţâşneşte în sus. Mă ghemuiesc până la refuz, iar modificarea îmi mai sporeşte viteza. Zbor ca o rachetă spre bilă.

O înşfac în aer când trec prin crater.

Amintirea mea cu privire la peisajul 3D îmi trece prin minte. Văd felul în care arată structura pe toate părţile, crevasele de lângă şi felul în care se înclină terenul. Într-o fracţiune de secundă, fac un calcul şi îmi dau seama că structura se poate răsturna dacă o ating acum. *Fă-o*, îmi spun. Iau un băţ de dinamită de la centură şi îl arunc într-o parte a structurii, trecând pe lângă ea. Apoi mă grăbesc în jos.

— La o parte! strig prin conexiunea sigură.

În spatele meu, explozia scutură bine nivelul. Zăpadă şi aşchii de gheaţă zboară spre mine. Mă aplec cât pot de jos pe placă. Structura pe care am aruncat-o în aer geme, iar sunetul reverberează în peisaj. Mă uit peste umăr ca s-o văd cum se prăbuşeşte spre noi. Ceilalţi Cavaleri se împrăştie, graţie avertismentului meu. Fac şi eu un viraj, atât de brusc, încât aproape mă răstorn. Simultan, ţintesc cu energizantul Fulger drept spre locul în care sunt adunaţi Demonii. Îl arunc.

Fulgerul îi loveşte pe toţi, cu excepţia căpitanului, Jena, luminând spaţiul în auriu strălucitor. Pentru o secundă preţioasă, toţi Demonii rămân blocaţi.

Doar Jena reuşeşte să se uite la umbra gigantică, în cădere, înainte să le arunce un avertisment coechipierilor:

— Mişcaţi-vă! Mişcaţi-vă!

Dar atacul Fulger i-a dezorientat pe Demoni. Jucătorii lor se împrăştie în stânga şi în dreapta când structura se prăbuşeşte într-o explozie de gheaţă scrâşnitoare. Abia dacă reuşesc să scape, cu excepţia lui Darren Kinney, Scutul lot. Turnul în cădere îl loveşte tare în umăr, iar el se învârte fără control, dispărând într-un nor de alb. Bara vieţii lui scade la O.

Darren Kinney Echipa Brigada Demonilor Viaţă: – 100% ELIMINAT!

EMIKA CHEN îl scoate din joc pe DARREN KINNEY!

Se regenerează la peste douăzeci de metri în spatele

meu, cu o nouă bară de viaţă.

— *Prima lovitură*! anunţă crainicul neîncrezător în timp ce publicul o ia razna. *Emika Chert*!

Hammie strigă încântată în canalul nostru de comunicare, în timp ce Ren scapă o înjurătură, iar Roshan pare uimit. Vocea lui Asher ajunge în sfârşit la noi.

— Data viitoare… aver*tizează-mă! ur*lă el, chiar dacă pe un ton admirativ.

Încerc să mă concentrez asupra peisajului ameţitor care trece pe lângă noi. Artefactul Jenei sclipeşte argintiu deasupra capului ei.

— Cu plăcere! strig înapoi.

În jurul nostru se aud strigăte şi urale de la publicul invizibil.

— Incredibil! strigă un comentator. Încă o mişcare rapidă din partea unui jucător surpriză în primul meci al sezonului, şi încă ce mişcare! N-ar fi putut alege o metodă mai precisă de a prăbuşi structura peste Demoni. Am subestimat-o pe Emika Chen. Va fi un meci interesant, prieteni!

Deodată, unul dintre Demoni alunecă spre mine, apoi se răsuceşte pe placă şi e cu faţa la mine. E Tremaine. Mi se şterge zâmbetul când mă atacă, lovindu-mă tare în piept cu lama încastrată în apărătoarea mâinii. Câmpul meu vizual devine stacojiu.

Emika Chen Echipa Cavalerii Phoenix Viaţă: – 40%

Placa mea se clatină, iar eu ţâşnesc înapoi, aproape pierzându-mi echilibrul. Tremaine atacă iar. E atât de rapid, încât membrele par să i se contopească. Dacă mă dă jos de pe placă, mă voi rostogoli în uitare şi mă voi regenera în spatele tuturor. Voi fi nefolositoare o perioadă lungă. Mâinile îmi caută ciocanul de la centură.

Roshan apare de nicăieri, în cealaltă parte a mea, chiar când Tremaine loveşte din nou. Roshan mijeşte ochii şi îşi încrucişează antebraţele sus. Mişcarea îi activează apărătorile – un scut enorm, de un albastru strălucitor,

ţâşneşte afară din ele, arcuindu-se protector în faţa amândurora. Atacul lui Tremaine izbeşte scutul, trimiţând scântei peste tot.

— Îţi păzeşti noul Arhitect? îl tachinează el pe Roshan.

— Nu fi gelos, răspunde Roshan.

Îşi deschide braţele, lăsând scutul jos o secundă, şi îl atacă pe Tremaine cu propriul pumn. Un scut mai mic, albastru, luceşte deasupra braţului care se mişcă. Îl loveşte pe Tremaine destul de tare cât să-l facă să se rotească în spate, scăzându-i bara de viaţă cu 15 procente. Toţi trei ajungem într-o vale de piatră acoperită cu zăpadă, apoi ne ferim şi evităm o ieşitură ascuţită. Mă dau din drum, în timp ce Roshan continuă să se lupte cu Tremaine, însă Tremaine mă urmăreşte, decis să mă doboare. Amintirea mea despre peisaj îmi trece prin minte. Folosesc ce îmi amintesc că să evit să mă izbesc de stâncă.

Comentatorul vorbeşte atât de repede, încât abia dacă mai poate respira.

— Iar Demonii îşi trimit Luptătorul după Emika! Roshan îi sare în ajutor! Dacă Tremaine o prinde la ieşitura aceea… O evit*ai la* milimetru! De parcă ar cunoaşte terenul! Roshan ne arată de ce este unul dintre cele mai bune Scuturi din joc! Nu permite ca Arhitectul lor să cadă, dragilor, nu dacă poate împiedica asta!

Energizantele ţâşnesc pe lângă noi. Le studiez până când găsesc ce am nevoie – unul pentru viteză. Străluceşte într-un galben aprins, şi nu e departe de mine. Fac o curbă imensă spre el. Întind mâna şi îl apuc la mustaţă.

Îl folosesc imediat. Lumea din jurul meu încetineşte, în timp ce eu sprintez.

Lumina din acest nivel se schimbă. Monumentele de gheaţă sunt luminate de raze aurii şi târăsc umbre peste gheţari. Stâncile de gheaţă albăstruie care ne delimitează drumul au o culoare mai închisă, rău-prevestitoare, iar bestiile îngheţate din interior încep să pară vii. Cu coada ochiului văd că par să se mişte. Îmi ia doar o clipă să-mi

dau seama că soarele începe să apună. Dacă mai continuăm, va trebui să găsim energizante care să ne lumineze calea. Mă uit în faţă, căutându-l pe Ren. Asher i-a dat Artefactul nostru lui Hammie, care ţâşneşte înaintea tuturor. Acum, Asher şi Ren fac echipă şi o iau spre Jena, care e înghesuită între Tremaine şi Ziggy.

— Se pare că vom asista la prima luptă între căpitani! anunţă crainicul.

Jena vede mişcarea lui Asher, aşa că se lasă în jos pe placă şi plonjează. Coechipierii o urmează. Se rostogolesc până când par să se zdrobească de pământ, şi atunci ţâşnesc brusc în sus, ajungând chiar deasupra gheţarului. Asher şi Ren plonjează şi ei. Fulgi de zăpadă sar peste tot când trec pe lângă mine.

Eu mă ridic, încercând să mă protejez de zăpada împrăştiată, în faţa mea, Hammie îşi ridică propria placă suficient de sus ca să cotească spre dreapta. Mişcările ei sunt atât de rapide, încât abia dacă o pot urmări. Mai înşfacă un energizant, unul albastru-electric, şi apoi face o rotaţie ameţitoare pe placă, pentru a lua un al treilea. Se apropie de Tremaine.

Mă uit înapoi la echipa care alunecă de-a lungul suprafeţei gheţarului. Sunt destule formaţiuni între unde mă aflu şi orizont ca să-i prind înăuntru, dacă o pot face corect. Tremaine se gândeşte, probabil, la acelaşi lucru. Îmi îndrept placa în jos şi îi urmez, aproape de pământ.

— Emi, îmi spune Asher pe canalul securizat. Arcadă drept în faţă. Arunc-o în aer.

— S-a făcut!

— Ren şi cu mine o să cotim în ultima secundă şi-o s-o înconjurăm pe Jena. Când ea şi echipa vor încerca să evite rămăşiţele din faţa lor, îi prindem din spate şi-i luăm Artefactul.

Dau din cap, deşi Asher nu mă poate vedea.

— O s-o arunc în aer înainte să…

Cuvintele îmi mor pe buze, când o formă enormă explodează din stâncile de gheaţă care ne delimitează

drumul.

Arată ca un urs polar preistoric, doar că e cât un zgârie-nori, iar fălcile îi sunt deschise larg, dezvelind un şir de dinţi ascuţiţi, fiecare lung cât cea mai apropiată structură de gheaţă. Ochii îi ard stacojii. Scoate un răget cutremurător, apoi se aruncă spre cel mai apropiat jucător.

Cel mai apropiat jucător sunt chiar eu.

Membrele îmi intră în pilot automat. Îmi izbesc piciorul din spate în placă şi, în acelaşi timp, o fac să se rotească atât de strâns spre dreapta, că mă învârt la 180 de grade. Placa mă trimite înapoi de unde am venit. Gura ursului se cască de ambele părţi, iar fălcile i se închid. Încă puţin. Ţâşnesc din gura bestiei chiar când se închide, iar pala de vânt mă trimite rostogolindu-mă înainte. Labele din faţă ale ursului aterizează cu putere, zguduind lumea.

Prin praf, Roshan apare şi se năpusteşte spre mine, de parcă ar vrea să mă izbească direct. Îmi ridic braţele instinctiv. Apoi cotesc într-o parte, încercând cu disperare să mă salvez.

Abia dacă reuşim să evităm ciocnirea. Când trece pe lângă mine, mă prinde de braţ şi se aruncă în sus, în timp ce ursul ne atacă iar. Înainte să pot spune ceva, îşi foloseşte toată puterea ca să mă trimită cât mai sus, iar eu mă trezesc navigând spre arcada încă în faţa mea. Sub mine, fălcile ursului se închid în jurul lui Roshan.

Roshan Ahmadi Echipa Cavalerii Phaenix Viaţă: 100% ELIMINAT!

În apropiere, o altă bestie enormă explodează din stâncile de gheaţă. E lupul alb, cu un singur ochi. Jucătorii se împrăştie, iar el se lansează cu fălcile clămpănind. O prinde pe Ziggy. Ea dispare în botul lui, regenerându-se la douăzeci de metri în spate, odată cu Roshan. Ren se clatină pe placă şi pierde controlul, încercând să evite gura deschisă a lupului.

Asta e şansa mea. Îmi arcuiesc la limită placa, apoi

mă întorc spre Ren. Mă vede venind la o fracţiune de secundă înainte să mă izbesc tare în el, ceea ce ne trimite rostogolindu-ne departe de lup. Îl apuc de încheietură până când mâna mi se închide în jurul ei.

Laţul se activează. Îl văd strălucind pe ecran, apoi dispărând. O strălucire albastră îl înconjoară pe Ren, înainte să se stingă. O clipă mai târziu, un fişier îmi apare în câmpul vizual. Rânjesc. *Am pătruns*.

— Dă-te! se răsteşte Ren, încercând să se elibereze.

Mişcarea lui ne zboară pe amândoi de pe plăci, în ţinutul alb de sub noi. Totul se umple de strălucire, şi o secundă mai târziu m-am regenerat în urma celorlalţi.

— Ambele surprize ale Cavalerilor sunt lovite de o greşeală de începător! strigă comentatorul.

Ren îmi aruncă o privire urâtă de unde s-a regenerat, la câţiva metri de mine. Asher mă ceartă prin canalul de comunicare. Dar nu-mi pasă. Am pus capcana. Mă concentrez din nou asupra jocului.

Îmi caut cu disperare coechipierii pe hartă. Într-un final, dau de Asher şi de Hammie plutind deasupra centrului arcadei, zburând în cercuri strânse, încercuiţi de două alte bestii. Nişte Demoni se îndreaptă în aceeaşi direcţie.

Smulg dinamita şi zbor spre vârful arcadei. Când ajung, trântesc un băţ de dinamită în vârf. Apoi pivotez în jos şi dispar, chiar când explodează. Urmează o cutremurare teribilă, iar impactul îmi zgâlţâie violent placa. Zăpada zboară în jurul meu, făcându-mă să închid ochii pe jumătate. Am ajuns la ultima bucată de dinamită.

În spatele meu, prin praf, Ren se materializează împreună cu Asher şi cu Hammie. Artefactul încă mai pluteşte deasupra capului lui Hammie. O strig, apoi îi arunc ciocanul de la centură. Mâna ei se întinde şi îl prinde fără ca măcar să se uite, apoi îmi face cu ochiul peste umăr. În timp ce se îndepărtează de una dintre creaturi, îi aruncă ciocanul în ochi cât de tare poate. Loveşte drept la ţintă, iar bestia se retrage, răcnind.

Demonii sunt deasupra noastră, privind în jos. Sunt în avantaj acum, şi ştiu asta. Chiar de la distanţă, ştiu că Jena râneşte.

Mai are încă Artefactul, care pluteşte deasupra capului său, sclipind argintiu. Buzele i se mişcă, dând comenzi echipei.

— Hams, spune Asher prin canalul de comunicare, în timp ce toţi continuăm să ne clătinăm prin peisajul care se întunecă. Dă-mi Artefactul. Stinge luminile plăcii. Se uită la Jena. Şi ia-l *pe al ei*.

Hammie îi face cu ochiul când îi transferă Artefactul. În amurg, atât Artefactul nostru, cât şi al adversarilor strălucesc, înconjurate de un cerc albastru.

— Da, domnule!

— Roshan, susţine-o! Ren, taie-le calea! Emi…

Dar nu apuc să aud ce a vrut Asher să fac. O explozie se declanşează chiar deasupra monumentului de lângă noi, trimiţându-ne pe toţi separat. Tremaine a aruncat un băţ de dinamită lângă noi. O ceaţă luminoasă trece pe lângă noi şi intră direct în Ren, iar amândoi se rostogolesc la distanţă. E Max. Ren urlă furios şi îl aruncă pe celălalt Luptător de pe el. În acelaşi timp, Hammie dispare din vedere, iar din placă se văd doar scânteile strălucitoare ale motorului, care o propulsează înainte. N-am timp să mă gândesc unde merge, fiindcă, în secunda următoare, Jena se aruncă în jos, cu Darren şi Ziggy pe flancuri. Se îndreaptă direct spre Asher. Asher scrâşneşte din dinţi şi râde, apoi se grăbeşte să o întâmpine.

Trec rapid cu privirea peste gheţarul de sub noi. De-a lungul stâncilor, un dragon alb se trezeşte la viaţă, iar mişcările lui sparg gheaţa în care fusese prins. Mijesc ochii. Dacă aş putea controla dragonul… Mâinile mele se îndreaptă spre frânghia care îmi atârnă în talie, iar în timp ce Asher şi Ren atacă Demonii, eu ţâşnesc spre suprafaţă şi îmi încetinesc placa lângă dragon.

Când plonjez, remarc luminile care mă urmăresc – *e Tremaine*. Se apropie de mine cu viteză. Am timp doar să

mă uit în sus înainte să se izbească în mine. Ne rostogolim amândoi drept în suprafaţa gheţarului. Impactul ne azvârle de pe plăci.

Lumea din jurul meu se dă peste cap, şi tot ce pot vedea e zăpadă spulberată şi cerul serii. Apoi totul dispare. În secunda următoare, Tremaine şi cu mine ne-am regenerat în urma celorlalţi.

Tremaine mă priveşte ameninţător. Energizantul pentru viteză de la Hammie e încă în inventarul meu, aşa că îl folosesc. Dispare din mâna mea într-o scânteiere de lumină. Lumea se grăbeşte înainte, iar eu aproape că simt şuieratul vântului pe piele. Chiar când îmi scot frânghia, dragonul se eliberează din gheaţă. Gura lui deschisă rage la suprafaţă.

Îmi arunc frânghia, încercând s-o transform în lasou şi să-i prind botul. O încercare. Încă una. La a treia, reuşesc să trec bucla peste botul creaturii. Dragonul îşi întoarce capul în direcţia mea, apoi urlă furios. O coloană de foc îi iese dintre fălcile deschise. Folosesc reacţiunea frânghiei ca să mă salt pe capul lui. Frânghia devine un soi de ham. Dedesubt, Asher şi Max se încleştează în luptă.

— Înapoi! strig în canalul de comunicaţii.

Ochii lui Asher se opresc o secundă asupra mea. E singurul avertisment de care are nevoie.

Trag în jos capul dragonului, chiar când Asher se eliberează şi ţâşneşte într-o parte. Creatura rage furioasă, apoi se aruncă spre Jena, cel mai apropiat jucător – tot ce poate face este să-şi ridice braţele, înainte ca dragonul să o înghită.

Jena MĂCNeil Echipa Brigada Demonilor Viaţă: – 100% ELIMINATĂ

Publicul se dezlănţuie într-un haos entuziasmat. Abia dacă pot auzi vocea crainicului.

În spatele nostru, Jena se materializează înapoi în joc. Asher o aşteaptă deja. Într-o secundă, se aruncă asupra ei. Înainte ca ea să-şi dea seama ce se petrece,

mâna lui Asher se închide peste Artefactul care pluteşte deasupra capului ei.

Jocul a luat sfârşit.

Lumea este înghiţită de auriu şi stacojiu, când un fenix imens explodează în flăcări pe cer.

Publicul izbucneşte în urale sălbatice.

— *Nu pot să cred*! strigă comentatorii peste haos, cu vocile întretăiate de entuziasm. S-a *terminat*! Jena MĂCNeil şi Brigada de neoprit a Demonilor au fost învinşi de Cavalerii Phoenix în cel mai ameţitor scenariu pe care l-am văzut! *Dumnezeule*! Cavalerii Phoenix*câştig a*!

Asher îşi dă capul pe spate, lasă să-i scape un strigăt pătrunzător şi îşi ridică pumnul în aer.

Şi atunci văd din nou silueta întunecată. Se află în vârful monumentului de gheaţă, îmbrăcată în aceeaşi armură neagră pe care o purta şi în Lumea întunecată. *Zero*.

Mă trece un fior. Cum de îl pot vedea? De *ce* e aici?

Lumea din jur se opreşte. Dragonul pe care mă străduiesc să-l controlez îngheaţă în aer, apoi dispare. Peisajul se întunecă. Clipesc, iar Tokyo Dôme reapare în faţa mea, împreună cu cincizeci de mii de spectatori care urlă nebuneşte, cât îi ţin plămânii. De fiecare parte a mea, coechipierii mei ies din cabine.

— A fost cea mai şmecheră mişcare pe care am văzut-o! exclamă Roshan, ajungând primul la mine şi dându-mi una sănătoasă pe spate.

Deschid gura să-i mulţumesc că m-a apărat, însă Hammie se aruncă asupra mea, sufocându-ne pe amândoi într-o îmbrăţişare. Sunt înecată de restul echipei, care se înghesuie cu toţii peste noi. Mă strivesc, amestecaţi într-un râset. Sângele îmi vâjâie în urechi. De cealaltă parte a arenei, Demonii urlă unul la celălalt, iar Tremaine pleacă de lângă Jena, fără ca măcar să arunce o privire publicului.

Prima mea victorie oficială într-un meci de campionat. Dar singurul lucru la care mă gândesc este că *Zero a fost acolo*. L-am văzut. Îl caut pe Ren. Şi el

zâmbeşte şi râde, însă expresia lui e forţată. Zâmbetul nu i se reflectă şi în priviri. Se uită peste umăr, de parcă ar vedea ceva ce nu văd ceilalţi. Apoi tensiunea dispare, iar el se întoarce să rânjească şi să-i îmbrăţişeze pe ceilalţi. Şi el l-a văzut.

Continui să mă bucur, dar deschid şi fişierul pe care am reuşit să-l descarc dintre scuturile forţate ale lui Ren. E puţină informaţie, de parcă m-aş fi retras înainte să pot prelua toate datele. Dar am reuşit să iau ceva, posibil ceva comunicat de Zero lui Ren. E numele unui program.

proj ice HT1.O

Ce? Mă încrunt, cu gândurile circulându-mi furibund, încercând să dau un sens numelui. *proj ice*. *Proiectul Gheaţă**? O fi având de-a face cu acest nivel, Lumea Albă? *HT*. *HT*? *Hideo Tanaka*. Proiectul Gheaţă Hideo Tanaka. Ar putea fi un fişier care să-l conecteze pe Hideo cu nivelul acesta. Nu? Sau…

Apoi, inima mi se opreşte îngrozită, fiindcă mai dau un sens cuvântului *gheaţă*. *Dumnezeule*!

Zero vrea să-l asasineze pe Hideo.

În acel moment, toate luminile de pe stadion se sting.

În original, Project Ice.

20

Stadionul e învălui! în beznă. Dinspre public vin strigăte speriate. Peste întregul haos, crainicii încearcă să păstreze ordinea.

— Vă rugăm să rămâneţi pe locuri, spune unul dintre ei, încă vesel. Se pare că avem o defecţiune temporară, însă se va rezolva curând.

Mă uit prin beznă la mesajul de eroare care-mi clipeşte roşu în faţa ochilor.

Acces utilizator incorect

Fişierul care s-a activat clipeşte o dată, apoi se autodistruge. Sunt lăsată uitându-mă la o carcasă goală, singura parte care a rămas din obiectul din joc. Fişierul fusese menit să se autodistrugă dacă era deschis de utilizatorul greşit. Oare motivul pentru care Zero a ales să

se amestece în nivelurile Warcross a fost că trimitea astfel informaţii acoliţilor săi? Şi dacă e adevărat, cine din joc mai lucrează pentru Zero?

Dar nimic dintre astea nu contează acum. În timp ce Hideo şi cu mine ne grăbeam să deblocăm datele de la Ren, Zero fusese şi el ocupat, făcând arena în sine disfuncţională. A tăiat curentul.

Uşile de securitate de la locurile din balcon nu funcţionează.

Îmi dau seama cu un şoc atât de mare, încât abia pot respira, îl sun imediat pe Hideo.

— Ieşi de-acolo! îi spun degrabă, în secunda în care apelul e preluat. Viaţa ta e în pericol! *Acum*! Ieşi…

Nici nu-mi termin propoziţia, că văd o scânteie aprinzându-se sus, unde sunt locurile de la balcon. O dată, de două ori, apoi se lasă iar întunericul. Oamenii din public privesc într-acolo, uimiţi, însă eu ştiu ce a fost.

Focuri de armă.

— Hideo? Hideo! repet, încercând să reconectez apelul, însă nu e preluat.

Blestem şi îmi croiesc drum prin întuneric. Echipele de securitate au lanterne, şi raze subţiri de lumină plutesc în jurul arenei, tăind bezna. Conexiunea Neurolink pare să fie şi ea la pământ, astfel încât nimeni nu poate vedea reţeaua virtuală, ca să-şi găsească drumul. Îmi amintesc dispunerea stadionului din memorie, şi înainte să poată cineva să mă oprească, ţâşnesc de la locul meu şi mă grăbesc prin întuneric, bazându-mă pe ce îmi amintesc că să mă orientez. Oamenii protestează când mă ciocnesc de ei. Mi se pare o eternitate înainte să reuşesc să găsesc scările. Sar orbeşte câte două trepte o dată. Sărind, îi trimit un mesaj lui Hideo.

Niciun răspuns.

Când ajung la al doilea rând de scări, lumini roşii de urgenţă inundă arena. Chiar dacă teoretic sunt slabe, îmi rănesc ochii după întunericul perfect. Deasupra capului am camere de securitate. Neurolink îşi revine, iar profilul meu

reporneşte într-un colţ al câmpului meu vizual.

Vocile crainicilor liniştesc publicul, încercând să-i organizeze:

— Atenţie pe unde călcaţi, oameni buni!

Publicul nu pare să-şi dea seama că s-au tras focuri de armă.

Ajung în cabina de securitate chiar când văd şi gărzile de corp ale lui Hideo adunate în zonă. Ochii mei caută înnebuniţi chipul cunoscut.

Aproape cad de uşurare când îl văd pe Hideo ghemuit la pământ în cabină, înconjurat de gărzile de corp şi de colegi. Pare nevătămat. Lângă el, Kenn vorbeşte repede cu câteva dintre gărzi, pe un ton scăzut şi furios.

— Ce naiba s-a întâmplat? întreb, ajungând şi eu. Unde e atacatorul?

Kenn mă recunoaşte şi îmi aruncă o privire întunecată.

— Camerele de securitate de aici difuzau filmări vechi. Agenţii de pază sunt pe urmele lui.

Îmi întorc atenţia spre Hideo. Unul dintre agenţii lui de pază e la pământ, ţinându-se de umăr cu o strâmbătură. Are sânge pe mâini. Îl recunosc, e una dintre umbrele credincioase, omniprezente, ale lui Hideo, pe care l-am văzut urmându-l peste tot. Faţa lui Hideo e îngrijorată, iar ochii îi sunt opaci de furia aceea adâncă pe care am văzut-o în Amintire. Spune ceva cu glas scăzut gărzii rănite, care îşi clatină capul şi se străduieşte să ajungă în şezut. Lângă el, un alt agent clatină din cap, ascultând ce i se spune în cască.

— Poliţia de afară nu a putut să ţină pasul cu el, domnule, spune el.

Hideo nu-şi ia ochii de la victimă.

— Să caute mai departe.

Vocea lui e înspăimântător de joasă.

Garda se fâstâceşte.

— Mi-au spus că l-au pierdut în structura goală pentru parcare…

— Să răscolească totul şi să-l găsească! se răsteşte Hideo.

De data aceasta, agentul nu ezită. Când Hideo se uită la el cu o sprânceană ridicată, omul îşi înclină repede capul.

— Da, domnule.

Iese, urmat de doi dintre ceilalţi.

— N-ar trebui să fii aici, îi spune Kenn lui Hideo, pe o voce scăzută. Pentru ultima oară îţi spun, pot să mă ocup eu. Mergi acasă.

— Mă descurc foarte bine.

— Îţi dai seama că tocmai a încercat cineva să te ucidă, nu? se răsteşte Kenn. Nu e o eroare în joc, e viaţa ta în joc!

— Nu sunt mai puţin în viaţă acum decât eram înainte de atac. Hideo se uită cu fermitate la prietenul lui. O să fiu *bine*. Vorbim mâine.

Sună ca o ceartă veche, pe care Kenn nu a reuşit niciodată să o câştige, şi îmi dau seama că, probabil, nu e prima dată când viaţa lui Hideo a fost ameninţată. Kenn scoate un sunet iritat şi îşi aruncă braţele în aer.

— Nu e ca şi cum m-ai fi ascultat nici la facultate!

Hideo se îndreaptă când mă vede.

— Dacă nu era apelul tău, cu câteva minute mai devreme, spune el, eu aş fi cel căzut.

Mă trece un fior. Într-o clipă, munca mea s-a transformat dintr-o urmărire palpitantă în ceva mult mai întunecat. Mă gândeam că mă apropii, că fac progrese, şi în loc de asta am dat peste ceva şi mai rău. Oare vreunul dintre ceilalţi vânători de recompense o fi văzut ce s-a petrecut? Privesc la sângele de pe umărul gărzii de corp. În aer pluteşte un miros uşor metalic. Urme de panici vechi, disperarea cunoscută de a *rezolva* problema, mi se ridică în stomac. *Totul are o soluţie*. *De ce nu o pot găsi pe asta*?

Hideo îşi ajută omul rănit să se ridice şi îi vorbeşte pe ton scăzut, în timp ce alt agent îi acoperă umărul

însângerat cu un blazer negru, ascunzându-l vederii. Orice i-o fi spus Hideo a fost prea încet ca programul meu de traducere să înţeleagă, însă îl face pe omul rănit să îi ofere o privire recunoscătoare.

— Ascundeţi totul, ne spune Hideo tuturor. Tentativă nereuşită. Căutăm suspectul. Nu e nevoie să panicaţi lumea.

— Hideo… încep, dar mă opresc când îi văd chipul.

— Mergi la echipa ta, îmi spune el cu blândeţe. Continuaţi sărbătoarea. Vorbim mai târziu.

— Te duci într-un loc sigur?

El încuviinţează, în timp ce gărzile de corp îl preiau pe colegul rănit, apoi priveşte cum îl conduc spre nişte scări private. Tot ce pot face este să mă uit. Umerii lui Hideo sunt drepţi, iar poziţia corpului, calmă, însă privirea îi este tensionată, gânditoare. Strânge şi desface ritmic pumnii. Chiar dacă nu arată făţiş, îmi dau seama că e zguduit.

Kenn îmi găseşte privirea şi o reţine un moment. *Vorbeşte cu el*, pare să spună. Simt rugămintea tăcută pe care mi-o adresează, ca prieten care-l cunoaşte suficient pe Hideo ca să ştie cât de dificil poate fi.

— Hideo, spun încet. Trebuie să pleci. Din Tokio. Undeva unde să poţi rămâne incognito.

Luminile stadionului revin în sfârşit, inundând spaţiul cu o strălucire orbitoare. Clipesc şi văd scântei. Mai jos, mulţimea murmură, pe jumătate confuză, continuând să se îndrepte spre ieşiri, însă totul se transformă rapid în noi urale. Nimeni nu ştie ce s-a petrecut.

În boxe, paza linişteşte mulţimea:

— Un tranzistor a scos scântei în zona superioară a domului, însă totul este în regulă acum. Vă rugăm să aveţi grijă pe unde mergeţi şi să urmaţi semnele spre ieşiri.

Oamenii ies, încolonaţi, iar Hideo se întoarce să mă privească. Ochii lui sunt încă întunecaţi, iar privirea din ei e furioasă, rece şi hotărâtă.

— Nu plec nicăieri, spune el.

Apoi se întoarce şi pleacă împreună cu gărzile de corp.

21

Dacă am crezul că publicitatea de care am avut parte înainte a fost copleşitoare, ei bine, nici nu se compară cu ce s-a întâmplat după prima noastră victorie. Abia dacă ieşisem din Tokyo Dôme, când prima transmisiune masivă a apărut pe laturile clădirilor care înconjurau arena, cu titluri în litere gigantice.

ASHER WING ŞI PRIMA ALEGERE, EMIKA CHEN, CONDUC CAVALERII PHOENIX ÎNTR-O VICTORIE EXTRAORDINARĂ

O reluare cu mine e difuzată iar şi iar sub fiecare titlu – părul meu multicolor fluturând în vânt, silueta mea ghemuită pe capul unei creaturi impunătoare, prinzându-i capul într-un lasou şi forţându-l către Jena. Deasupra domului, cele două embleme, fenixul şi demonii cu glugă, suspendate deasupra clădirii, s-au unit şi au recreat doar fenixul nostru, cu aripile în flăcări întinse cât domul, cu capul arcuit spre cer, triumfător.

Nivelul meu a sărit de la 28 la 49.

Dar singurul lucru la care mă gândesc este că Hideo ar fi putut muri azi. Şi că nimeni nu ştie. Gândurile nu-mi dau pace, revenind iar şi iar la cuvintele lui Kenn. *Te va asculta*. *Te rog*. Ce spune Hideo despre mine, de-l face pe Kenn să creadă asta?

O turmă de reporteri se năpusteşte asupra gărzilor noastre de corp, în timp ce noi fugim din arenă spre maşinile care ne aşteaptă, şi deodată nu mai văd nimic, decât un câmp de bliţuri şi de microfoane.

— Astă-seară nu avem antrenament! ne anunţă Asher, când ajungem la limuzina care ne aşteaptă şi urcăm.

Ceilalţi izbucnesc în urale când comandă maşinii să ne ducă în Shibuya şi nu înapoi la dormitoare. În spatele nostru, o echipă de gărzi de corp se urcă în a doua maşină şi ne urmează. Reporterii, în dube, aşteaptă în trafic prin

apropiere, urmărindu-ne. Mintea mea e concentrată asupra lui Ren, şi în loc să mă uit în sus şi să rânjesc către reporterii de afară, cum face Asher, mă uit la Ren, care-l bate pe Roshan pe umăr.

Un mesaj îmi clipeşte pe ecran. E Kenn.

Poţi ieşi în seara asta?

Să te vezi cu Hideo?

Nici măcar pe tine nu te ascultă.

Niciodată nu mă ascultă, nu când are o idee fixă. Dar eu nu sunt vânătorul lui de recompense şi, mai specific, nu sunt tu.

De ce m-ar asculta?

Frustrarea lui Kenn e aproape palpabilă când răspunde.

Pot să număr pe degetele de la o mână oamenii în care are încredere. Dar cu tine discută frecvent. Te scoate la cină, fără să te anunţe.

Nu sunt garda lui de corp. Nu-I pot obliga să aibă grijă de el.

Eşti vânătorul lui. Te-a angajat să-i spui ce trebuie să afle. Ai dreptul să insişti să fie în siguranţă. Nu-ţi va închide uşa în nas.

Ridic ochii de la conversaţie când coechipierii mei izbucnesc în hohote de râs. Astă-seară sărbătorim şi se vor aştepta să fiu la fel de entuziasmată ca ei. Dacă plec prea repede, vor pune imediat întrebări, iar Ren va bănui ceva.

— Hei, îmi spune Hammie, iar eu mă uit în sus şi îi văd expresia curioasă, cu obrajii încă roşii de bucuria victoriei. Te simţi bine?

E ciudat pentru mine că nimeni nu mai ştie ce s-a întâmplat pe stadion, că probabil cred cu toţii că acele două scântei de lumină din zona balconului au fost tranzistori explodaţi şi nu focuri de armă. Cred că mi se oglindeşte toată neliniştea pe faţă acum. Îi ofer un zâmbet radios, care sper să arate convingător, şi apoi clatin din cap.

— Mă simt fantastic. Doar că încă sunt în şoc.

Hammie rânjeşte şi ridică pumnul în aer. Aproape că loveşte tavanul limuzinei.

— Karaoke, dragilor! strigă ea şi ceilalţi o acompaniază.

Fac şi eu la fel, strigând cât de tare pot, ca să înec furtuna de gânduri din mintea mea. Fac asta cu atâta tărie, încât aproape cred şi eu.

Nu trece mult şi ajungem într-un bar de karaoke din inima cartierului Roppongi, cu oameni în costume negre păzind fiecare intrare şi ieşire. Holurile sunt decorate cu oglinzi de sus până jos, care reflectă lumina candelabrelor ce împodobesc tavanele, iar uşile către fiecare sală privată de karaoke sunt pictate în auriu scânteietor. La fiecare uşă sunt siluetele virtuale ale unor supermodele zâmbitoare, care ne felicită pe fiecare, adresându-ni-se pe nume, când trecem pe lângă ele. Mă uit la hol şi memorez calea de ieşire, înainte să intrăm în sala noastră.

Aici, muzica a fost deja dată la maximum. Ren râde, în timp ce derulează lista de melodii, împreună cu Roshan. De fiecare dată când trec la o nouă piesă, camera se transformă ca să se potrivească cu ea. „My Heart Will Go On” ne plasează pe puntea Titanicului, în timp ce „Thriller” ne înconjoară de zombi dansatori, îmbrăcaţi în piele, pe o stradă întunecată. Roshan, de obicei rezervat, nu se poate abţine să nu râdă când Ren spune ceva în franceză, mimând dansul din „Thriller”.

Îl privesc pe Ren cu coada ochiului, stând între Hammie şi Asher. Nu a mai remarcat nimeni expresia lui de la finalul jocului? Chiar şi acum, poziţia lui e tensionată, de parcă în seara asta lucrurile nu s-au petrecut la fel de bine pentru el ca şi pentru restul echipei.

— Pentru Roshan! strigă Hammie, trezindu-mă la realitate. Cel mai valoros jucător care-l distruge pe Tremaine!

Roshan îşi revine puţin la auzul numelui lui Tremaine, dar se ascunde după un zâmbet.

— Pentru Hams! răspunde el. Hoaţa a o mie de

energizante!

— Pentru Emika! exclamă Asher.

Obrajii îi sunt roşii, pometii ridicaţi de un rânjet uriaş. Clatină din cap.

— Fato, ne-ai făcut într-adevăr o *surpriză*!

— Pentru Emika!

— Pentru Emika!

Uralele continuă. *Trebuie să mă strecor afară*, mă gândesc, râzând împreună cu ei. S-ar putea ca imaginaţia mea să exagereze, dar zâmbetul lui Ren pare mai încordat ca niciodată, iar bucuria pentru mine, falsă.

Nu durează mult până când haosul din cameră atinge apogeul. Asher se lasă pe Hammie, repetându-i încontinuu că o iubeşte. Ea îi şopteşte lucruri în ureche. Microfonul de karaoke protestează când Ren urlă o notă falsă în el. Roshan tresare. În timp ce toată lumea izbucneşte iar în râs, îmi iau telefonul şi îi scriu lui Hideo.

Unde afli acum?

Trec câteva secunde. Niciun răspuns. Poate Kenn s-a bazat prea mult pe mine sau prea puţin pe încăpăţânarea lui Hideo. Îmi muşc buza, apoi îi mai scriu un mesaj.

Am informaţii pentru tine. Cel mai bine ar fi să vorbim direct E urgent.

Informaţii de la vânătorul lui. E singurul lucru pe care m-am gândit să-l spun ca să-l conving să ne vedem.

Trece timpul. Chiar când încep să cred că m-a judecat greşit Kenn, apare un mesaj criptat. Îmi confirm identitatea ca să-l deblochez şi îmi apare o adresă pe ecran. Adresa lui Hideo. Aproape că mă scufund de uşurare. Apoi, salvez locaţia în GPS şi şterg mesajul.

Lângă mine, Asher ridică glasul:

— Vrea cineva să jucăm un joc pe shoturi? Trebuie să chemăm chelnerul.

Sar în picioare.

— Merg eu să-l caut, mă ofer, apoi mă îndrept aţă spre uşă.

Perfect. Până când ajunge chelnerul la ei, vor fi atât

de ocupaţi să se distreze, încât nimeni nu-şi va da seama că am plecat. Am suficient timp să inventez o scuză bună. Ies din cameră şi mă grăbesc pe hol. Scot harta cu locaţia curentă a lui Hideo.

Punctul lui auriu apare undeva în zona de nord a oraşului. Mă grăbesc pe un coridor lăturalnic. Câteva clipe mai târziu, acesta mă scoate în aleea strâmtă din spatele clădirii, aproape de pubele.

O burniţă rece a umezit trotuarul, iar când ies afară, mă loveşte o pală de aer rece, nocturn. Luminile de neon se reflectă în umezeală, pictând pavajul într-o menajerie de auriu, verde şi albastru împrăştiate. Numărul străzii, 16, pluteşte în galben strălucitor deasupra trotuarului, iar o linie punctată aurie duce de unde stau eu până la colţ, unde se întoarce la dreapta şi dispare. Un mesaj vesel de Start! şi un timp estimat al sosirii plutesc în centrul câmpului meu vizual, aşteptând să urmez harta. Treizeci de minute.

Tremur. Îmi trag gluga hanoracului ca să-mi acopere tot părul şi îmi pun o mască neagră. Descarc şi un chip virtual ca să mă deghizez. Oricine de pe stradă care e logat în Neurolink ar trebui să mă vadă acum ca pe o străină, şi nu ca pe cineva care a apărut la ştiri. E mai bine decât fără nicio deghizare. Îmi arunc skateboard-ul electric şi sar pe el. Mă poartă în faţă, iar eu urmăresc linia aurie.

O jumătate de oră mai târziu, ajung într-un cartier liniştit de lux, de pe un deal care se înalţă peste oraş. Durata rutei se modifică pe măsură ce avansez, numărând minutele până la destinaţie. Burniţa s-a transformat într-o ploaie monotonă, trecând prin hanoracul meu şi udându-mi părul. Încerc să mă opresc din tremurat.

În sfârşit, ajung. Linia punctată aurie se opreşte în faţa porţilor unei reşedinţe plăcute, bine luminate, cu un zid curbat şi lei sculptaţi la intrare. Nu ştiu cât de multă securitate are de obicei Hideo la reşedinţele sale, însă în seara asta cel puţin cinci maşini sunt acolo, iar două gărzi de corp sunt postate la poarta din faţă, aşteptându-mă.

Alţii par să fie împrăştiaţi pe domeniu.

Unul dintre ei mă abordează acum, apoi îmi spune să ridic braţele. Îmi dezactivez chipul virtual şi fac ce mi se spune. Mă inspectează temeinic, oprindu-se să îmi verifice şi skateboard-ul. Când e mulţumit, îmi ţine o umbrelă, în timp ce mă grăbesc spre intrare.

— E OK, nu mai am nevoie de umbrelă, îi spun bărbatului. Când mă priveşte suspicios, de parcă nu ar primi niciodată acest ordin, fac un gest către hainele mele umede. Serios.

O lasă jos ezitant şi mergem în tăcere pentru o clipă, înainte de a ajunge la intrarea principală. În interior, aud un câine lătrând.

Hideo răspunde la uşă. Paznicul lui clipeşte surprins, de parcă nu ar fi ceva caracteristic. Poartă încă hainele de mai devreme, însă şi-a rulat o mânecă a cămăşii până la cot, iar la cealaltă îşi desface butonul. Gulerul îi este întors, nasturii de sus, deschişi, iar cravata neagră e desfăcută peste umeri. Părul lui e umed de câteva picături de ploaie, iar şuviţa argintie străluceşte în alb. Pare îngrijorat şi uimit, iar mie îmi aminteşte brusc cât de tânăr e. Uit asta foarte uşor.

— Eşti leoarcă, remarcă el.

— Iar tu eşti în viaţă, răspund. Asta e bine.

Garda de corp ne lasă singuri. Hideo deschide larg uşa şi mă invită înăuntru. Lângă el tropăie un câine gras, portocaliu cu alb, cu lăbuţe scurte şi urechi enorme, ca de vulpe. Se opreşte în faţa mea, dă din ciotul de coadă şi mă priveşte cu un zâmbet gâfâit. Îl mângâi viguros, apoi îmi scot pantofii uzi lângă uşă şi păşesc înăuntru.

Casa este impecabilă, cu tavane înalte şi mobilă modernă, frumoasă. O muzică în surdină se aude dintr-un sistem de sunet integrat. Spre surprinderea mea, nu văd nicio literă virtuală, nicio culoare şi niciun număr. Totul e real. Cât oare o costa o casă atât de superbă într-un oraş atât de scump ca Tokio?

— Tremuri, îmi spune.

— Trebuie să mă scapi de haine. Îmi dau seama ce-am spus şi mă înroşesc. Adică, ştii…

Colţurile gurii lui Hideo se ridică într-un zâmbet, o schimbare scurtă a expresiei lui serioase, iar el îmi face semn să-l urmez.

— Îţi aduc nişte haine uscate.

— Am văzut un singur fişier de la Ren, îi spun, în timp ce ne îndreptăm în jos pe hol. Apoi îi pomenesc numele. E evident că Zero a avut intenţia unui… asasinat. Ce face garda ta de corp?

— Va supravieţui. Am trecut prin atacuri mai grave decât cel de azi.

Atacuri mai grave.

— Vreo veste despre făptaş?

Hideo clatină din cap, rulându-şi cealaltă mânecă până la cot. E obosit, iar proasta dispoziţie încă nu s-a evaporat.

— Kenn spune că electricitatea a fost întreruptă complet, în confuzia creată, oricine ar fi fost, a reuşit să dispară şi să se amestece în mulţime. Vom studia fiecare colţ şi nişă de dom pentru dovezi, însă nu vreau să mint. Erau pregătiţi.

Făptaşul e încă în libertate. Încerc să-mi reprim teama.

— Doar pentru că nu s-a întâmplat nimic azi nu înseamnă că Zero nu aşteaptă să acţioneze. Ar putea face parte din planul său măreţ. Inspir adânc. Vor încerca iar. E posibil să fi încercat şi înainte. Şi vor fi suficiente ocazii când nu vei fi la fel de bine păzit ca în dom.

Buzele lui Hideo se strâng uşor, însă e singurul răspuns pe care mi-l dă cu privire la siguranţa lui. Se opreşte pentru moment să mă privească.

— A raportat vreo informaţie despre tine?

Ezit. Nu m-am gândit la posibilitatea ca Zero să fi adunat informaţii despre *mine* din obiect, iar ideea mă face să mă cutremur, chiar dacă mă încălzeşte îngrijorarea vădită a lui Hideo.

— N-ar trebui să fie posibil, spun. Sunt bine. În plus, nu trebuie să ne îngrijorăm pentru mine. Cu cât descopăr mai multe piese, cu atât mai rău sună.

— Gărzile mele de corp sunt obişnuite să fie atente. După avertismentul tău, am verificat întreaga casă. Vor fi toţi cu ochii-n patru.

— Nu la asta mă refer. Hideo, ai fost în pericol de *moarte* azi. Îţi dai seama, nu?

— Aici sunt apărat. Numai în reşedinţă sunt opt agenţi de pază. Face un semn spre restul casei. Oricum, se pare că te apropii tot mai mult de dezlegarea misterului.

— Nu înţeleg cum poţi fi atât de calm, îi spun, din ce în ce mai frustrată. Nu e de mirare exasperarea lui Kenn. Trebuie să pleci din Tokio. Nu e sigur aici. Fiecare clipă în care rămâi te pune în pericol.

Hideo îmi aruncă o privire serioasă.

— Nu voi fi gonit din oraşul meu de o ameninţare vagă, răspunde el. Pentru prima dată de când îl cunosc, o notă de furie i se strecoară în voce. Nu e prima dată când cineva m-a avut în colimator, şi nu va fi nici ultima.

Sunt pe cale să ridic vocea, dar strănut. Aerul rece din casă mi se strecoară prin hainele ude şi îmi dau seama că-mi clănţăne dinţii.

Hideo strânge din buze.

— Continuăm după ce te încălzeşti. Hai cu mine.

Ajungem la un dormitor spaţios, cu pereţi de sticlă care duc spre o grădină Zen liniştită, decorată cu lumini aurii, care atârnă. O baie largă este conectată la o parte a camerei.

— Nu te grăbi, spune Hideo, făcând semn spre baie. Mai vorbim când eşti gata. Vrei un ceai?

O ceaşcă de ceai delicioasă după o tentativă de asasinat. Cum să nu. Încuviinţez, fiindcă mi-e prea frig să-l contrazic.

— Sigur.

Hideo închide uşa dormitorului şi mă lasă singură. Expir îndelung. Până acum, nu prea m-am descurcat să-l

conving că se află într-un pericol real. Oftez şi-mi scot hanoracul, jeanşii şi lenjeria, aşezând cu grijă totul pe cadă, să se usuce. Reflexia din oglindă îmi atrage atenţia. Machiajul din joc e întins, spălat de ploaie, iar părul îmi atârnă în şuviţe ude, colorate. Nu e de mirare că Hideo nu mă ascultă: arăt pe jumătate nebună. Privirea îmi rătăceşte de la mine la restul băii. Duşul este enorm, cu un cap lat, instalat chiar pe tavan. Deschid robinetul şi las apa fierbinte să scoată aburi, apoi păşesc înăuntru.

Duşul îmi spală câteva dintre gândurile nebuneşti, iar când ies, mă simt ceva mai liniştită fiind aici. Mă şterg cu un prosop şi îmi răsucesc părul ud în două cozi neglijente, apoi ies din baie.

Mă aşteaptă deja câteva haine curate. Un pulover crem. O pereche de pantaloni de pijama largi. Trag puloverul pe mine. Miroase ca Hideo şi e atât de larg, încât atârnă până aproape de genunchi. Gulerul alunecă într-o parte, dezvelindu-mi un umăr. Nici măcar nu încerc pantalonii; sunt mult prea lungi.

Pornesc spre uşa dormitorului, o deschid şi merg până la jumătatea holului, ca să-i spun că am nevoie de ceva mai scurt.

Dar el e deja acolo, ţinând o ceaşcă într-o mână, gata să bată la uşă cu cealaltă.

— Emi… începe, când mă vede.

Ne blocăm amândoi.

Hideo clipeşte. Ochii lui trec peste puloverul larg, apoi se mută într-o parte.

— Voiam să te întreb dacă ai vreo preferinţă de ceai, îmi spune.

Umărul şi picioarele îmi sunt brusc foarte expuse, iar îmbujorarea din obraji atinge un nivel magmatic. Încep să mormăi câteva cuvinte.

— Scuze… Voiam să întreb dacă ai, ăăă, pantaloni mai mici. O altă replică slabă. Adică, nu că ai avea pantaloni mici care să mi se potrivească…

Iată cum îmi sap singură groapa.

— Adică, pantalonii de pijama tot cădeau…

Mă pricep la săpat. Tresar, apoi clatin din cap şi mă opresc, lăsându-mi mâinile să se învârtă, de parcă mi-ar putea transmite intenţia.

Hideo râde uşor. Dacă imaginaţia nu îmi joacă feste, o îmbujorare vagă îi colorează şi lui obrajii.

Mă trezesc brusc din reverie şi îi trântesc uşa în nas.

Urmează o pauză, apoi se aude vocea familiară a lui Hideo.

— Îmi pare rău, spune el. Găsesc ceva mai bun.

Apoi paşii lui se îndepărtează pe hol.

Mă îndrept spre pat, îmi îngrop faţa în cearşafuri şi icnesc.

Câteva clipe mai târziu, Hideo crapă puţin uşa şi flutură orbeşte o pereche de pantaloni scurţi. Îi iau. Îmi sunt largi, dar măcar stau pe mine.

Mă aventurez pe hol şi apoi în living, unde Hideo citeşte lângă şemineu. Câinele s-a întins la picioarele sale, sforăind uşor. Ferestrele de aici dau spre grădină, iar răpăitul ploii se aude pe sticlă. Pereţii sunt acoperiţi de portrete şi de rafturi cu cărţi – ediţii princeps imaculate organizate ordonat şi aranjate cu gust. Apoi, mai sunt şi rafturi pe care sunt expuse jocuri şi console video de colecţie, la fel şi prototipuri a ceea ce par a fi primele versiuni ale ochelarilor Neurolink. Unele dintre ele sunt mari cât cărămizile, dar devin tot mai mici şi mai uşoare, până la prima ediţie a ochelarilor oficiali, sprijinită la capătul rafturilor.

Hideo îşi ridică ochii din carte când mă aude apropiindu-mă, apoi mă vede studiind rafturile.

— Mama mea a avut grijă de primele mele prototipuri de Neurolink, îmi explică el. Ea şi tata s-au asigurat că le păstrează.

Mama lui, expert în neurologie, şi tatăl lui, care avea un atelier de reparaţii.

— Sunt într-o condiţie excelentă, remarc, admirând prototipurile.

— Ei cred că obiectele au suflet. Cu cât investeşti mai multă dragoste în unul, cu atât devine mai frumos.

Zâmbesc, simţindu-i afecţiunea din voce.

— Trebuie să fie foarte mândri de ce ai creat.

Hideo ridică din umeri, însă pare încântat.

— N-ai niciun fel de realitate augmentată acasă, îi spun, aşezându-mă.

Clatină din cap.

— Îmi place să-mi păstrez casa ca în realitate. E mult prea uşor să te pierzi într-o iluzie, răspunde el, arătând spre cartea din mână.

Sunt foarte conştientă de apropierea noastră, de parcă i-aş putea simţi fantoma prezenţei pe pielea mea.

Inspir adânc.

— Ai duşmani? Cineva care ar dori să te rănească? Poate un fost angajat? Un vechi partener de afaceri?

Hideo priveşte într-o parte. După o vreme, răspunde:

— Există suficiente persoane care detestă Warcross şi Neuro-Link. Nu toată lumea apreciază inovaţia. Mulţi se tem de ea.

— Cât de ironic este că Zero se teme atât de mult de ea, răspund, însă îşi foloseşte propriile cunoştinţe de tehnologie ca să te oprească.

— Nu pare a fi o persoană care să se streseze cu logica.

— Şi Ren? Ar trebui să-l descalifici imediat. E destul de limpede că e implicat în plan. S-ar putea să fie implicat şi în a-ţi face *rău*. Dacă fişierul pe care l-am văzut azi a fost menit pentru el? Dacă a trimis cumva un semnal din joc către persoana care te-a atacat?

Hideo meditează o clipă la asta, apoi clatină din cap.

— A fost o sursă de informaţii de încredere şi s-ar putea să ne conducă la alte indicii. Dacă îl îndepărtez acum, va fi evident pentru Zero că ştim despre el. S-ar putea să te bănuiască pe *tine*.

Oftez, dorindu-mi să pot contracara argumentele.

— De ce nu vrei să pleci din Tokio? Ai fi putut să mori

azi.

Hideo mă priveşte. Ochii săi reflectă lumina focului.

— Şi să-i comunic lui Zero că a câştigat? Nu. Dacă planul său e doar o ameninţare la adresa mea, aş fi uşurat.

Conversaţia noastră lâncezeşte. Mă străduiesc să spun ceva, dar nimic din ce îmi vine în minte nu pare potrivit, aşa că rămân tăcută, prelungind stânjeneala. Ochii mei rătăcesc iar spre rafturi, şi apoi spre portretele de pe pereţi. Sunt fotografii ale lui Hideo de când era copil şi apoi adolescent, ajutând la atelierul tatălui său, citind la fereastră, jucându-se, pozând cu o grămadă de medalii la gât, zâmbind pentru primele fotografii de presă după ce ajunsese la ştiri. Ciudat. Copil fiind, Hideo nu avea nici şuviţa argintie din păr, nici cele câteva fire argintii pierdute printre gene.

Apoi, ochii mi se opresc asupra unei fotografii anume. În ea apar *doi* băieţi.

— Ai un frate? întreb, fără să mă gândesc.

Hideo tace. Imediat, îmi amintesc de avertismentul pe care l-am primit înainte de a-l întâlni prima dată. *Domnul Tanaka nu răspunde niciodată la întrebări private despre familia sa. Trebuie să îţi cer să nu menţionezi nimic despre asta*. Vreau să mă scuz, dar cuvintele îmi mor pe buze când îmi dau seama că e mai mult decât atât. Expresia lui Hideo e ciudată. Îi este *teamă*. Am atins o rană veche, un abis abia cicatrizat.

După o tăcere lungă, Hideo îşi coboară privirea şi se uită la ferestrele acoperite de picături.

— Am *avut* un frate, răspunde el.

Domnul Tanaka nu răspunde niciodată la întrebări private despre familia sa. Dar tocmai ce a răspuns, s-a deschis în faţa mea, oricât de vag. Îmi dau seama cum sună cuvintele străine pe buzele sale, pot remarca disconfortul pe care i-l pricinuieşte rostirea lor. Asta înseamnă că nu invită niciodată pe nimeni la el acasă, unde vulnerabilitatea asta atârnă pe pereţi? îl privesc, dorindu-mi să-mi spună mai multe. Când nu o face, spun singurul

lucru potrivit în astfel de momente:

— Îmi pare rău.

Hideo mă scuteşte, aplecându-se spre masă.

— Ai zis că vrei ceai, spune el, ocolindu-mi cuvintele în acelaşi fel în care a făcut-o când ne-am întâlnit la sediu.

Momentul de slăbiciune pe care mi l-a oferit s-a evaporat deja, în spatele scutului.

Asta e partea de trecut care îl bântuie, mă gândesc, amintindu-mi de complicitatea în suferinţă pe care am simţit-o când i-am spus despre tata. Orice s-ar fi întâmplat, încă nu s-a obişnuit. S-ar putea să-i explice refuzul încăpăţânat de a rămâne în siguranţă. Dau din cap în tăcere, apoi mă uit cum toarnă o ceaşcă pentru mine şi una pentru el. Mi-o întinde pe a mea, iar eu o iau cu ambele mâini, savurând căldura şi mirosul curat.

— Hideo, încep uşor, încercând iar. Am grijă să mă ţin departe de secretele din trecut. Nu vreau să te văd rănit. Nu ai stat cu mine în Bârlogul Piraţilor, ca să simţi prezenţa nefastă a tipului. Nu ştiu încă ce pune la cale, dar e periculos. Nu te poţi juca aşa cu viaţa ta.

Hideo zâmbeşte puţin.

— Ai venit până aici în seara asta doar ca să mă convingi să părăsesc Tokio, nu?

Tachinarea sa mă face să roşesc iar, şi asta mă enervează. Pun ceaşca jos şi ridic din umeri.

— Păi nu am crezut că pot să discut asta cu tine altfel decât în persoană. Şi voiam să te avertizez cumva, fără să fiu auzită de coechipierii mei.

— Emika, spune el. Nu e nevoie să-mi oferi un motiv pentru venirea ta aici. Apreciez că ai grijă de mine. Mi-ai salvat viaţa azi, să ştii.

Orice voiam să spun păleşte în comparaţie cu privirea din ochii lui. Pune şi el ceaşca jos, şi se apropie de mine. Mişcarea îmi trimite un fior de-a lungul spinării.

— Sunt bucuros că eşti aici.

Îi caut ochii, încercând să-mi liniştesc bătaia inimii.

— Eşti?

— Poate că am fost prea subtil.

Până acum, am presupus că toate interpretările pe care le-am dat cuvintelor lui au fost exagerări ale mele, însă e dificil să nu înţeleg afirmaţia asta. *Vorbeşte suficient de mult despre tine*, a spus Kenn. Înghit cu greu, dar nu mă retrag.

— Cu privire la ce? şoptesc.

Genele lui Hideo sunt coborâte şi există ceva nesigur şi dulce în privirea lui. Ezită. Apoi flutură o mână, cu un gest subtil, şi un ecran transparent apare în câmpul meu vizual.

Vă conectaţi cu Hideo? întreabă acesta.

— Lasă-mă să-ţi arăt ceva, spune el. Este un sistem nou de comunicare la care lucrez acum. O modalitate sigură să mă contactezi.

Privesc o clipă fereastra plutitoare, apoi accept. Marginile câmpului meu vizual strălucesc în albastru.

— Ce face? întreb.

Trimite-mi un gând, Emika.

Este vocea lui Hideo, groasă, caldă şi profundă, care îmi răsună în minte. Un fior de surpriză mă străbate. Când mă uit la el, nu a deschis deloc gura şi nici nu a făcut vreo mişcare. E telepatie prin Neurolink, următoarea etapă în trimiterea mesajelor, o legătură intimă, secretă, care ne conectează. Tresar la noutate, apoi îi trimit un gând şovăielnic.

Eşti în mintea mea?

Doar dacă o permiţi. Eşti liberă să dezactivezi Conexiunea noastră oricând doreşti.

Nu mă pot abţine să nu zâmbesc, prinsă între un sentiment de nelinişte şi unul de încântare. A trecut aproape un deceniu de când Hideo a creat ceva care a schimbat lumea, şi totuşi, iată că face asta mai departe, an după an. Clatin din cap, nevenindu-mi a crede.

E incredibil.

Hideo zâmbeşte, iar dispoziţia proastă îl părăseşte pe moment.

Nu cred că-ţi dai seama cât de mult îmi place compania ta. Aşa că vreau să-ţi spun un secret.

Brusc, îmi dau seama nu doar că pot să-i aud cuvintele în minte prin noua Conexiune, ci şi că pot *simţi* ceva. Pot *simţi* o parte a emoţiilor lui prin conexiune. *Ah*, mă gândesc, fără să-mi dau seama, ţinându-mi respiraţia.

Pot simţi dorinţă în el, o căldură densă, copleşitoare. Faţă de *mine*.

Am vrut de mult să te sărut, gândeşte el, apropiindu-se, încă din noaptea în care te-am văzut în rochia aceea albă.

Petrecerea de la Sound Museum Vision. Sunt dintr-odată foarte conştientă de umărul dezgolit. Curentul ferm al emoţiilor sale care trece prin Conexiune mă face să ameţesc, iar eu mă întreb dacă poate simţi acelaşi lucru venind de la mine, bătăile rapide ale inimii mele, căldura care îmi aleargă prin vene. Probabil că da, fiindcă un colţ al zâmbetului se ridică puţin.

Deodată, în lumina scăzută şi cu această nouă conexiune, mă simt îndrăzneaţă. Spaţiul s-a încălzit prea tare. *Atunci*? îl întreb.

Atunci. Privirea îi cade pe buzele mele. Poate c-ar trebui să facem ceva în privinţa asta.

Nu pot să mă gândesc decât la cât de aproape e, la ochii lui întunecaţi, la respiraţia lui, pe care o simt pe piele. Acum are o scânteie în ochi, o întunecare, ceva aprins şi flămând, ceva pe care-l *doreşte*. Ezită, timp de o secundă agonizantă. Apoi îşi înclină capul spre mine. Pielea moale a buzelor sale o apasă pe a mea şi, înainte să-mi dau seama, mă sărută.

Mi se zbat pleoapele peste ochii închişi. La început e blând, emoţiile sale sunt reţinute şi caută, iar una dintre mâini îmi mângâie cu grijă faţa. Mă aplec spre atingerea lui, comunicându-i că vreau mai mult, visând la ce va face mai departe. *Poţi să simţi ce vreau*? Parcă răspunzând, un geamăt de plăcere i se rostogoleşte în gât. Apoi se trage şi mai aproape, mă ţintuieşte pe canapea şi mă sărută mai

tare. Conexiunea dintre noi ne amplifică emoţiile de zece ori, iar eu mă zbat pentru aer, copleşită de căldura dorinţei lui, care trece prin noi, şi de propria mea pasiune, care-i răspunde. Pot să-i simt gândurile, imagini ale mâinilor lui pe pielea mea, mângâind coapse goale. Întregul meu corp e străbătut de furnicături. Mâna lui se afundă în părul meu şi îmi ridică bărbia spre el. Prin vârtejul gândurilor, îmi dau seama că mi-am încolăcit braţele în jurul gâtului său şi l-am tras mai aproape, până când fiecare centimetru al corpului meu e lipit de al lui. E atât de cald, iar muşchii braţelor şi pieptului atât de fermi sub haine! Sunetul ploii care bate în geam se aude mai departe în fundal.

Hideo se îndepărtează o secundă, cu buzele chiar deasupra alor mele. Respiraţia sa e uşoară şi elaborată, sprâncenele încruntate, iar focul din priviri e încă prezent. Emoţiile sale se izbesc de ale mele, rostogolindu-se ca una, iar el e ca o carte deschisă, versiunea lui rezervată, distantă şi corectă dispărând pentru a face loc acelei părţi care e necugetată şi sălbatică. Tremur sub imperiul simţurilor, nesigură pe ce să mă concentrez, dorind totul în acelaşi timp şi străduindu-mă să găsesc cuvintele perfecte.

Bine, icnesc eu. În mod clar, ai fost prea subtil.

Zâmbetul lui secret revine.

— O să mă revanşez, îmi murmură în ureche, apoi mă sărută iar.

Dinţii mei îl trag în joacă de buza de jos. Hideo geme, surprins, şi începe să îmi sărute maxilarul. Buzele sale continuă pe gât, trimiţându-mi fiori pe şira spinării. Mâna lui caldă şi-a găsit drum sub puloverul meu şi îmi mângâie spatele gol, trasându-mi curbura coloanei. Simt bătăturile de la baza degetelor lui, aspre pe pielea mea. Un milion de gânduri îmi trec prin minte. Mă arcuiesc spre el. Vag, îmi dau seama că am alunecat pe toată lungimea canapelei, că am capul pe braţul ei şi că trupul lui Hideo mă apasă sub greutatea lui. Buzele îi trec de la gât la claviculă, sărutându-mi linia tatuajului şi umărul gol.

Apoi, dintr-odată, o înţepătură dintr-o emoţie diferită

străbate furtuna de sentimente, o urmă de îngrijorare pentru el. Spre dezamăgirea mea, Hideo mă mai sărută doar o dată. Oftează, înjurând uşor în urechea mea, şi se retrage. Deodată simt că mi-e frig, şi încă sunt ameţită de tot ce s-a întâmplat, încet, mă ridic în coate şi îl privesc. Mă ajută să mă ridic complet, apoi mâinile lui rămân peste a mea, pentru o clipă. Conexiunea dintre noi se relaxează, pulsând, până când e din nou calmă şi liniştită.

— Te implic într-o situaţie mai complicată decât ai anticipat, spune el într-un târziu.

Mă încrunt la el, încă fiindu-mi greu să respir.

— Păi, nu mă plâng. Mă aplec mai aproape de el. Îl voi găsi pe Zero. O să termin ce am început.

Mă mai priveşte pentru un moment, apoi scutură din cap şi zâmbeşte. Scutul atent pe care-l poartă mereu în jurul lui a căzut, lăsând un strat interior expus. *Vrea să-mi spună ceva*. Văd lupta care se duce pe chipul lui.

— Nu te mai reţin în seara asta, spune el. Inima lui se retrage din nou în spatele scutului. Coechipierii tăi probabil că vor să sărbătorească împreună cu tine.

Cu asta, se întinde şi ne deconectează. Brusca absenţă a acelui curent subtil de emoţii şi a ecoului vocii lui în mintea mea mă fac să mă simt pustie. Un buton micuţ a rămas în colţul câmpului meu vizual, pe care pot apăsa ca să ne reconectăm.

Încerc să fiu de acord, ca să nu-mi remarce dezamăgirea.

— Da, mormăi. Sărbătorim. Ar fi bine să mă întorc.

Mă sărută pe obraz.

— Vorbim mâine, spune el.

Dar chiar când se retrage, ştiu că spaţiul dintre noi s-a schimbat permanent.

Încuviinţez ca prin vis, de parcă m-aş putea opri din a consuma drogul care este el.

— Da.

22

În următoarele zile, celelalte echipe oficiale îşi joacă

prima etapă.

Andromeda învinge Ogarii Sălbatici în timp record, într-o lume situată într-un labirint de catacombe în flăcări. Dragonii Iernii îi învinge pe Titani, într-o junglă plină de capcane. Vânătorii-de-furtuni îi învinge pe Bastarzii Regali, pe străzile luminate de neoane ale unui cosmodrom futurist. Şoimii-de-tundră avansează contra Fantomelor, Cuceritorii Castelului îi învinge pe Cei-care-păşesc-în-vânt, Regii Norilor îi distrug pe Vrăjitori şi, spre surpriza tuturor, Vikingii Zombi îi învinge pe Lunetişti.

Privesc şi analizez fiecare joc, împreună cu coechipierii mei. Mă antrenez cu ei, când începe a doua etapă. I-am învins pe Vânătorii-de-furtuni fulgerător. Asher şi căpitanul acestora, Malakai, s-au înfruntat unu-la-unu în vârful unui turn izolat, în timp ce restul ne-am luptat ca să ajungem sus.

În fiecare zi, cercetez informaţii despre alţi jucători. Caut semne de la Ren, în timp ce se mişcă prin dormitoare. Nu se uită în ochii mei. Mă întreb dacă ştie.

Noaptea, visez că sunt în patul lui Hideo, printre cearşafuri învălmăşite, cu mâinile mângâindu-i spatele gol, ale lui ţinându-mi şoldurile. Visez că intră cineva în casa lui, în timp ce dormim, şi că mă trezesc lângă el ca să văd o siluetă fără chip, în armură neagră, stând lângă pat. Îmi imaginez ştirile din dimineaţa următoare, despre moartea lui Hideo. Mă trezesc brusc, icnind.

Bună dimineaţa, frumoaso!

Mă trezesc într-o zi întunecată şi furtunoasă, cu mesajul lui Hideo pe telefon. Lumina din camera mea e albastră-cenuşie, iar inima îmi bate cu putere, după încă o noapte de vise agitate. Citesc de câteva ori mesajul înainte să mă asigur că e bine şi sănătos, şi apoi îmi trântesc iar capul pe pernă şi oftez, leşinată de uşurare. Un zâmbet minuscul îmi animă colţurile buzelor.

’neaţa!

Apoi mă ridic, îmi pun o bluză şi mă îndrept spre baie ca să-mi pun lentilele de contact. Când mă întorc, pe ecran

clipeşte o solicitare, întrebând dacă doresc să mă Conectez cu Hideo. Sunt de acord şi, o clipă mai târziu, un Hideo virtual e în camera mea, încă fără cămaşă, pe care e în procesul de a o îmbrăca. Îşi toarnă o ceaşcă de cafea, în timp ce câinele lipăie fericit în cerc. E ciudat într-un mod plăcut să-l văd pe Hideo într-un fel în care nu-l mai vede nimeni: copilăros, relaxat, complet vulnerabil, cu părul ciufulit şi ud după duş, cu pantalonii de trening atârnând jos pe şolduri. Lumina palidă care intră prin ferestrele lui îi încadrează părul şi faţa.

Zâmbeşte când mă vede.

— Înainte să întrebi, spune el, arătând spre partea pe cart nu o pot vedea, garda mea de corp e chiar la uşă.

Zâmbesc şi eu, clătinând din cap.

— Mă bucur că-ţi iei în sfârşit în serios siguranţa. Apoi redevin serioasă. Bănuiesc că nu te-ai mai gândit să părăseşti Tokio?

Hideo soarbe din cafea.

— Etapa a doua începe săptămâna asta. Dacă nu sunt acolo, oamenii vor începe să pună întrebări.

Oftez.

— Doar… gândeşte-te la asta, te rog!

O gardă de corp îl strigă. Hideo întoarce puţin capul.

— Domnule Tanaka, spune traducerea mea. Reporterii sunt gata pentru interviu.

Hideo face un semn subtil din cap către garda de corp.

— Într-o clipă, spune.

Se apropie de mine până când ne separă doar câţiva centimetri, apoi se apleacă. Dacă ar sta în camera mea acum, i-aş simţi probabil respiraţia pe gât.

— Promit să mă gândesc la asta, murmură el. Dar trebuie să înţelegi că e foarte greu, câtă vreme eşti aici, în oraş.

Degetele de la picioare mi se îndoaie şi mă cutremur de plăcere. Prin Conexiune, pot spune că emoţiile mele îl ating în valuri. *Eşti fără speranţă*, gândesc către el.

Doar dimineaţa.

Îmi amintesc că nici în seara aceea nu ai fost altfel.

Îşi coboară privirea şi lumina i se agaţă de gene. Are un zâmbet pe buze. *Mi-ar plăcea să te sărut acum*.

Dar dacă nu te-aş lăsa? îl tachinez.

Mă răneşti, Emika.

Râd. Poate vreau să sărut pe altcineva.

Gelozia i se citeşte pe chip, iar ochii lui se înnegresc precum tăciunii. Chiar în ciuda distanţei fizice dintre noi, îi simt emoţiile prin Conexiune, dorinţa aceea delicios de caldă. *Vino la mine astă-seară*.

Stomacul mi se strânge. *Dar coechipierii mei…*

Va merita.

Roiul de fluturi se roteşte ameţitor.

— Acasă la tine? şoptesc, incapabilă să-mi ascund zâmbetul.

Ezită. Nesiguranţa i se citeşte din nou pe chip şi, pentru o clipă, cred că va scutura din cap şi se va răzgândi din nou. După o pauză, totuşi, mă surprinde cu o încuviinţare. *Vino cu mine*. *O să-ţi arăt vechea mea casă*.

Bătăile inimii mi se înteţesc. E un alt secret din trecut. O simt în vocea lui, o simt prin Conexiune. Mă trezesc încuviinţând. *OK*, spun.

Ne deconectăm amândoi, iar eu expir, apoi mă ridic şi ies din cameră.

Când ajung la parter, afară plouă cu găleata. Hammie şi Asher sunt pe canapelele din living, prinşi într-o dezbatere cu voce scăzută despre cum să distrugă apărarea Regilor Norilor. Asher şi-a petrecut braţul pe după spătarul canapelei, iar mâna lui atinge leneş umărul lui Hammie, care nu îşi schimbă poziţia. Roshan joacă un joc şi difuzează totul în direct pe canalele sale sociale. Ren nu e nicăieri. Dormitoarele sunt liniştite, cu excepţia ploii care răpăie pe tavanul de sticlă.

— Emika.

Aproape că sar în sus când aud vocea lui Ren. Pumnul meu se ridică din instinct, iar eu mă răsucesc şi-l

văd în spatele meu pe hol, de parcă s-ar duce spre camera lui. Expir şi cobor pumnul. Ar fi trebuit să-l simt – ar trebui să mă pricep la „citirea” unei camere.

— M-ai speriat de moarte, bolborosesc.

Ridică o sprânceană la reacţia mea, apoi răspunde în franceză. Textul transparent apare pe ecranul meu, traducându-se.

— Eşti mereu pregătită să loveşti oamenii care te surprind?

Toate bănuielile mele cu privire la Ren, după ce l-am urmărit în ultimele câteva săptămâni, trebuie să mă fi făcut agitată în preajma lui.

— Doar pe cei care stau la pândă pe holuri întunecoase.

— Ai o clipă? întreabă el. Vreau să te întreb ceva.

— Despre?

Ren se uită în tăcere la mine.

— Despre Hideo.

Clipesc, momentan lipsită de reacţie, iar ochii mei se avântă rapid spre ai lui Ren. Mă priveşte atent. Ce a observat în expresia mea? A încercat anume să mă prindă pe picior greşit, ca să-mi cunoască reacţia? îmi revin iute şi râd derutată.

— De ce, am apărut în vreo revistă de scandal? întreb, exagerându-mi vocea care tachinează.

Ren rânjeşte şi el.

— Ceva de genul, răspunde el. Cuvintele îmi trimit un fior pe şira spinării. Haide, putem discuta în camera mea.

Dacă nu merg cu el, voi părea suspectă. Aşa că mă trezesc urmându-l pe holul care duce la apartamentul lui. *Nu are ce să fie*, îmi spun. În plus, îmi oferă ocazia de a vâna puţin acolo unde nu prea reuşesc: pot *discuta* direct cu una dintre ţintele mele potenţiale.

N-am mai fost aici, dar e imposibil să ratezi camera. De pe hol, aud deja sunetul camuflat, dar profund al basului, suficient de tare cât să fie perceput.

Uşa glisează şi dezvăluie un apartament mare, cu o

strălucire albastră-neon slabă. El intră. Ezit o secundă, apoi intru şi eu.

Camera lui Ren e complet diferită de a mea, de parcă şi-ar fi personalizat-o. Pătrate de spumă căptuşite acoperă pereţii, iar în centrul camerei se află o masă arcuită, deasupra căreia pluteşte un sistem de ecrane, unele arătând ceea ce par a fi măsurătoare de sunet, altele sisteme metrice şi bare pe care nu mă obosesc să le înţeleg. O tastatură muzicală şi un panou cu butoane care alunecă sunt şi ele ataşate de masă. Perechea lui de căşti înaripate se află pe birou. Camera pulsează cu un ritm adânc, care face podeaua să vibreze şi inima mea să ţină pasul. Ochii mei se plimbă prin încăpere, uimiţi, chiar dacă mai caut şi indicii. Deschid în tăcere profilul spart al lui Ren, iar informaţiile despre el se aprind într-un text transparent în jurul lui.

— Voiai să vorbim despre Hideo? întreb.

Încuviinţează, apoi se aşază şi se roteşte o dată în scaun. Îşi pune căştile de aur în jurul gâtului.

— Da. Când ne-am întâlnit prima dată, ai zis c-ai mai ascultat ce mixez, nu?

Dau din cap.

— Eram fană a muzicii tale când te-ai lansat prima dată în Franţa.

— Uau!

Îmi zâmbeşte, şi nu-mi dau seama dacă e sincer. Se joacă apoi cu câteva dintre barele de pe panou.

— Nu ştiam că mă cunoşteai încă de pe-atunci.

Nu ştiam că mă cunoşteai încă de pe-atunci. Imediat, un semnal de avertizare îmi răsună în cap.

— Ai fost destul de nişat, îi răspund cu grijă. De parcă încă nu voiai să fii descoperit.

Ren se lasă pe spate în scaun şi îşi pune picioarele pe masă.

— Toată munca mea timpurie era în franceză. Nu ştiam că-mi vorbeşti limba.

Îl privesc punându-şi căştile, iar inima începe să-mi

bată mai repede. *Nu ştiam că-mi vorbeşti limba*. Se referă la franceză sau la spartul codurilor?

— Nu înţeleg legătura cu Hideo, încerc eu să-l readuc la subiect. E şi el fan sau…?

— Am tot lucrat la o piesă pentru el, drept cadou, după ce se va termina totul, îmi explică Ren, cu o voce veselă. Ca să-i mulţumesc fiindcă m-a introdus în Wardraft. Voiam să primesc o părere despre ea de la cineva care-l cunoaşte bine pe Hideo şi care-mi cunoaşte muzica. Ştii, ca să văd dacă i-ar plăcea. Se uită spre mine, în expectativă. Tu pari să fii prietenă cu el.

Ştie. *Dar* oare *ştie*? Mă forţez să-mi păstrez surâsul şi ridic din umeri.

— Serios? întreb, pe un ton la fel de vesel.

— Cel puţin, asta cred revistele de scandal.

— Ei bine, spun eu, ţinându-mi ochii la acelaşi nivel cu ai lui. Cu toţii avem prieteni sus-puşi, nu?

Ren îmi întoarce privirea o clipă, fără să cedeze, apoi se uită într-o parte.

— Uite, ascultă aici. Mi-ar prinde bine ajutorul tău.

Ren a declarat cândva într-un interviu că nu apreciază părerile din afară despre munca sa. Acum, iată-l, oferindu-mi căştile lui, iar eu nu ştiu ce să cred. Când îmi zâmbeşte încurajator, mă întind şi le accept, apoi mi le pun.

E un bas adânc, împreună cu o vioară lină, deosebită, şi ceva ca nişte clopoţei. O vocalistă începe să cânte.

— Hai să trecem prin Tokio de la zero la şaizeci / Da, de parcă n-am mai avea timp în acest oraş.

Ascultând, îl privesc pe Ren. E o piesă despre Tokio.

Apoi, aud un vers care mă înfiorează.

— Ieşi din scenă în forţă / Da, hai să ne facem ieşirea.

E aceeaşi piesă care s-a auzit, pentru o secundă, în Bârlogul Piraţilor.

E o capcană. Mă uit repede la Ren şi remarc că mă priveşte cu o expresie gânditoare. A compus piesa care s-a auzit în timpul jocului de Darkeross, iar acum mă face să o

ascult ca să vadă dacă mi se pare cunoscută. Judecând după felul în care mă priveşte acum, îşi dă seama că am mai auzit melodia. Iar asta înseamnă că ştie că am fost atunci în Bârlogul Piraţilor, odată cu el.

Ştie că îl urmăresc. Ştie că îl monitorizez pe Zero.

Ren îşi ia căştile înapoi. Ochii lui nu mă părăsesc.

— Crezi că-i va plăcea lui Hideo?

Cuvintele lui sunt nefaste şi mă lupt să-mi păstrez calmul.

— E bună. Poate că o s-o adauge în campionatul de anul viitor.

— Poate c-o va face chiar în finala de anul ăsta, spune Ren zâmbind. Se apleacă în faţă, îşi propteşte coatele pe genunchi şi mă prinde într-o privire fixă. Trebuie să ne facem ieşirea, nu?

Zâmbesc şi confirm, dar mi se pare o ameninţare voalată. Inima îmi bate mai repede. *Să ne facem ieşirea*. Acum, Ren a repetat versul auzit la Bârlogul Piraţilor şi, deşi ar putea încă să nu însemne nimic, mintea mea trage o concluzie diferită. Orice pune la cale grupul lui Zero, implicând atât de multe oraşe, dar şi viaţa lui Hideo, se va întâmpla în finala turneului.

Iar acum Ren ştie că sunt implicată.

23

Câteva ore mai târziu, când mă întâlnesc cu Hideo într-o maşină privată, încă nu am uitat conversaţia cu Ren. *Poate c-a spus-o în sensul strict al cuvântului*. Dar melodia aceea n-a fost un accident. Ştie c-am fost în Lumea întunecată şi l-am urmărit – sau, cel puţin, ştie că am fost şi eu la Bârlogul Piraţilor, în acelaşi timp.

Dacă Hideo îşi dă seama că sunt tulburată, nu pomeneşte de asta. Şi el pare distras. Chiar şi fără Conexiune, simt că este neliniştit, ceea ce-i face privirea distantă; e acelaşi lucru care l-a făcut să se îndepărteze de mine în seara aceea, la el acasă. Dezbat dacă să-i spun despre conversaţia mea cu Ren, dar decid să n-o fac. E prea vag. Trebuie să sap mai adânc.

Ne deplasăm lent prin ploaie. Câteva ore mai târziu, ajungem în împrejurimile împădurite ale oraşului Tokio, unde acesta face loc colinelor molcome şi străduţelor înguste cu clădiri ordonate de trei etaje, care au acoperişuri elegante vopsite în negru şi roşu. De ambele părţi ale drumului se aliniază pini. Un singur pieton merge pe alee, iar un grădinar tunde cu atenţie un gard din apropiere, însă, în afară de sunetul slab al foarfecii sale, totul e cufundat în tăcere. Maşina trage în sfârşit în faţa unei case de la capătul unei străzi, unde tufişuri rotunde şi pietre decorează aleea din faţă. Ghivece cu flori se aliniază pe lângă alee în şiruri ordonate. Lumina de pe verandă e aprinsă, chiar dacă e încă după-amiază.

Hideo sună la uşă. De cealaltă parte se aude o voce înfundată, feminină. O clipă mai târziu, uşa se deschide şi dezvăluie o femeie îmbrăcată într-un pulover impecabil, pantaloni şi papuci de casă. Clipeşte prin nişte ochelari care îi măresc ochii. Apoi chipul i se încreţeşte de bucurie când îl recunoaşte pe Hideo. Râde uşor, strigă pe cineva peste umăr în japoneză şi apoi îşi deschide braţele pentru el.

Hideo se înclină, mai jos decât l-am văzut făcând-o pentru oricine.

— *Oka-san*, spune el, înainte s-o cuprindă într-o îmbrăţişare călduroasă.

Îmi zâmbeşte apoi sfios, iar ea se întinde să-i atingă ambii obraji, de parcă ar fi un băieţel.

— Ea e mama mea.

Mama lui! Un sentiment cald mă învăluie, aducând cu sine un fior de emoţie. Mă înroşesc şi îi urmez exemplul, înclinându-mă cât de jos pot. Hideo arată spre mine.

— Oka-san, spune el. Kochira wa Emika-san desu.

Aceasta este Emika, mă informează traducerea mea.

Murmur un salut ruşinat şi îmi plec capul respectuos. Ea îmi zâmbeşte călduros, mă atinge pe obraji şi pe mine şi spune ceva despre părul meu. Apoi ne invită pe amândoi

înăuntru, departe de lume.

Ne scoatem pantofii la uşă şi ne punem papucii de casă pe care ni-i oferă mama lui Hideo. În interior, casa este însorită, confortabilă şi absolut imaculată, cu fotografii înrămate şi plante verzi în ghivece, oale de lut şi sculpturi metalice bizare.

Un covoraş şi o rogojină de bambus acoperă podeaua livingului, iar pe ele se află o măsuţă joasă cu un ceainic şi ceşti. O uşă glisantă deschisă dezvăluie o grădină Zen luxuriantă. Acum îmi dau seama de ce Hideo şi-a personalizat aşa casa din Tokio – probabil îi aminteşte de *acest loc*, de adevărata lui casă. Sunt pe cale să comentez cât de frumoasă e casă, când o voce automată vine din boxele plasate undeva în tavan.

— Bine ai venit acasă, Hideo-san! spune vocea.

În bucătărie, aragazul porneşte sub un ibric, fără ca nimeni să-l fi atins.

Tatăl lui vine să ne salute câteva minute mai târziu. Mă uit la ei, luptându-mă cu un val de invidie. Cuplul se agită pe lângă fiul lor cu entuziasmul părinţilor care nu ajung să-şi vadă copiii la fel de des cum şi-ar dori.

Mama lui Hideo exclamă ceva despre prepararea unei gustări şi ţâşneşte afară, lăsându-şi ochelarii pe masă. Fără să rateze o secundă, Hideo ia ochelarii, o urmează pe mama lui în bucătărie şi îi aminteşte politicos să îi poarte. Apoi deschide frigiderul şi vede că nu sunt produse cu care să se prepare o gustare. Mama lui Hideo se încruntă, derutată, şi îi spune că era sigură că are ceva. Hideo îi vorbeşte cu o voce scăzută, afectuoasă, cu mâinile pe umerii ei, asigurând-o că va trimite pe cineva după mâncare imediat. Tatăl lui îi priveşte de pe hol, tuşind puţin – sunetul arată că ar fi cronic. Mă mir. Niciunul dintre părinţii săi nu e în vârstă, însă par mai fragili decât ar trebui. Îmi aminteşte de lucruri neplăcute.

Când Hideo revine lângă mine şi mă vede privindu-l, ridică din umeri.

— Dacă nu îi amintesc eu, sistemul inteligent al casei

o va face, îmi explică el. Îi supraveghează când eu nu sunt aici. Refuză să accepte servitori.

Vocea lui pare normală, dar l-am auzit de suficiente ori ca să detectez o tristeţe adâncă în esenţa ei.

— Părinţii tăi au locuit dintotdeauna aici? decid să întreb.

— De când ne-am mutat de la Londra. Hideo arată spre obiectele decorative de pe mese. Mama a învăţat să facă oale de lut de când s-a retras din activitatea ştiinţifică. Sculpturile metalice sunt făcute de tata, sudate împreună din piese de computer rămase în plus de la atelierul de reparaţii.

Mă opresc să admir o sculptură. Doar acum văd că fiecare piesă, deşi geometrică şi abstractă, pare reprezentativă pentru vieţile lor personale. Un cuplu mergând braţ la braţ. Scene de familie. Unele dintre ele reprezintă părinţi cu *doi* băieţi. Mă gândesc la portretul pe care l-am văzut în casa lui Hideo.

— Sunt frumoase.

Hideo pare mulţumit, însă eu simt partea aceea tăcută şi întunecată a lui întorcându-se cu cât stăm mai mult aici, de parcă venirea acasă l-ar fi alimentat cu necesarul de energie. Priveşte pe fereastră un moment, apoi îmi face semn.

— Emika, spune, zâmbind uşor, ai încercat un *onsen* de când eşti în Japonia?

— Un *onsen*?

— Un izvor termal.

— Ah. Îmi dreg glasul, iar obrajii mi se colorează. Nu încă.

Hideo arată spre uşă.

— Vrei?

În timp ce soarele începe să apună, Hideo mă duce într-un loc din care se vede un şir de munţi, unde există o casă de baie, înconjurată de cireşi în floare. Îl privesc atentă. Starea i s-a îmbunătăţit de la sosire, însă nu a trecut complet la personalitatea sa obişnuită. Acum, merg

în linişte lângă el, când ne apropiem de intrarea în casa de baie, întrebându-mă cum l-aş putea înveseli.

— Vii des aici? mă interesez, când ne apropiem de intrare.

Hideo încuviinţează.

— E *onsen*-ul meu privat.

Apele izvorului termal sunt liniştite, iar deasupra pluteşte un nor de abur. Pietre netede înconjoară marginea izvorului, iar florile cireşilor cad din copaci, ajungând să se odihnească pe suprafaţa apei. O parte a izvorului dă spre un şir de munţi, ale căror creste tocmai surprind ultimele raze ale soarelui. Cealaltă parte dă spre un râu.

Când mă îndrept spre izvor, în halat, Hideo e deja înăuntru. Sunt bucuroasă că e atât de cald. Aşa pot să-mi justific roşeaţa, care deja ameninţă să îmi ardă faţa, când îi studiez părul ud şi muşchii dezveliţi. Îmi dreg glasul, iar Hideo priveşte într-o parte, politicos, dându-mi timp să-mi scot halatul şi să intru în apa fierbinte. Închid ochii şi scot un mic geamăt de uşurare.

— Nu mai plec niciodată, murmur eu, când el mi se alătură.

Îmi dă şuviţele ude de păr pe spate, apoi ne împinge într-un colţ, unde mâinile i se prind de marginea izvorului de-o parte şi de alta a mea. Faţa mea e la fel de fierbinte ca apa acum şi îmi dau seama că pielea noastră expusă se atinge.

— Ce înseamnă astea? murmură el, trecându-şi o mână peste braţul meu tatuat.

Degetele lui trasează linii umede pe pielea mea.

Cu o privire mulţumită, mă uit în jos şi îmi întind braţul, ca să vedem tot ansamblul.

— Păi, şoptesc eu, floarea este un bujor, preferata tatii. Degetele mele se îndepărtează de încheietură, urmate de degetele lui Hideo. Valurile oceanului îmi amintesc de California, fiindcă m-am născut în San Francisco.

Mâna lui Hideo se opreşte aproape de cot, pe o

sculptură geometrică elaborată care iese din valuri.

— Şi?

— O structură Escher, răspund. Sunt fană.

Hideo zâmbeşte.

— Bună alegere.

Zâmbesc şi eu, foarte conştientă de atingerea lui caldă pe braţul meu. Mâna mea îmi urmăreşte tatuajul, oprindu-se scurt deasupra unei serii de pene stilizate care plutesc spre cer, apoi deasupra cerului care trece într-un câmp de planete, cu inelele înclinate asemeni unui disc vechi, care devine apoi partituri muzicale pe care este scrisă o melodie.

— „Regina Nopţii”, aria lui Mozart, termin. Pentru că, ei bine, mă imaginam ca fiind una.

— Hmm. Hideo se apleacă să mă sărute pe gât, iar eu mă cutremur. Un vânător de recompense care circulă prin Lumea întunecată, şopteşte el. Foarte adecvat.

Închid ochii. Am gura întredeschisă şi absorb căldura braţelor sale încolăcite în jurul meu, a săruturilor care îmi tatuează pielea umedă. Cicatricele aspre de pe încheieturile sale îmi ating talia, când mâinile lui mă trag mai aproape. În ochii lui e o timiditate care-l face să arate foarte tânăr, o expresie care-mi atrage inima spre el. Nu-mi amintesc când am început să ne sărutăm, sau când ne oprim, sau când se sprijină de mine, ameţit, şoptindu-mi numele. Parcă am exista într-o ceaţă de căldură şi amurg, şi nu ştiu unde zboară timpul, însă mi se pare că se lasă noaptea într-o clipită, şi în curând ne înghite întunericul. Acum suntem tăcuţi, cu capetele sprijinite de pietrele care mărginesc izvorul şi privind felinarele care luminează apa cu aur. Deasupra noastră, stelele clipesc una câte una, luând naştere – stele *adevărate*, nu o simulare virtuală. De-abia e trecut de amurg, dar deja pot vedea mai multe stele decât am văzut vreodată, acoperind cerul cu o pătură de lumină.

Hideo are şi el faţa întoarsă spre stele.

— Sasuke se juca în parc, spune el într-un final,

vocea lui scăzută umplând spaţiul pustiu.

Îmi întorc capul pe pietre, ca să-l aud mai bine. Pare gânditor acum, cu mintea departe.

De asta am venit aici. Acesta e secretul care-l apasă. Îmi întorc uşor capul spre el, aşteptând să continue. Pare să dezbată în tăcere, întrebându-se dacă să-mi permită accesul în lumea lui va fi o mare greşeală.

— Ce s-a întâmplat? şoptesc.

Oftează, închide ochii o clipă, apoi face o mişcare subtilă cu mâna. Un ecran apare între noi. Hideo împărtăşeşte cu mine o Amintire.

Accept, fără un cuvânt. În clipa următoare, *onsen*-ul şi noaptea care se lasă dispar, iar Hideo şi cu mine stăm la marginea unui parc, înconjuraţi de o după-amiază aurie de toamnă, unde soarele îmbracă pomii într-o ceaţă luminoasă. Câteva maşini automate sunt parcate pe alee. Frunze roşiatice şi portocalii alunecă leneş pe jos, stropind iarba verde cu culori calde. La scurtă distanţă de noi, doi băieţi se îndreaptă spre parc. Îl recunosc imediat pe unul dintre ei ca pe un Hideo copil; celălalt trebuie să fie fratele lui.

— Dar nu inventaseşi încă Neurolink când s-a întâmplat asta, nu? întreb, privindu-i pe băieţi intrând în parc. Cum ai creat Amintirea asta?

— Îmi amintesc fiecare detaliu din ziua aceea, răspunde Hideo. Aveam nouă ani. Sasuke, şapte. Arată spre imaginea fraţilor. Aşezarea parcului, poziţia fiecărui copac, frunzele aurii, temperatura, unghiul luminii… îmi amintesc totul de parcă s-ar fi întâmplat acum câteva minute. Aşa că am reconstruit momentul ca Amintire, în întregime, adăugând detalii noi în fiecare an.

Urmărim acum din perspectiva micului Hideo, care merge calm, cu frunzele sfărmându-se sub ghete, având gulerul hainei ridicat ca să se apere de frigul zilei. Scoate un fular albastru din ghiozdan. Fugind în faţa lui e Sasuke, în mod clar mai mic, numai râsete şi rânjete, cu ghetele sfărmând frunze când sprintează înainte. Când băieţii

vorbesc, o fac în japoneză.

— *Yukkuri*, *Sasuke-kun*! strigă Hideo la fratele său, fluturând fularul în aer. Citesc traducerea în engleză, cât el continuă. Mai încet, Sasuke! Pune-ţi fularul! Mama o să mă ucidă dacă nu-l porţi.

Sasuke îl ignoră. Duce un coş plin cu ouă de plastic, toate colorate cu albastru.

— Bine, de data asta tu eşti roşu! îi strigă lui Hideo peste umăr. Eu sunt albastru. Dacă ţi le iau pe toate înainte ca soarele să ajungă acolo – se opreşte ca să arate unde –, trebuie să-ţi cumpăr maşinuţa preferată.

Hideo îşi dă ochii peste cap şi scoate un oftat iritat când ajung în poiana centrală a parcului.

— Dar face parte dintr-un *set*\ argumentează el, deşi nu spune nu.

Îl ajunge în sfârşit pe fratele lui. În ciuda protestelor lui Sasuke, Hideo îl obligă să stea cuminte, în timp ce îi înfăşoară fularul albastru în jurul gâtului şi îi ridică gulerul mai sus.

— Nu putem sta mult. Tata are nevoie de ajutor la magazin înainte de cină, iar mama stă la laborator până târziu.

Sasuke se bosumflă puţin, ca un frate mai mic.

— Bine, mormăie el.

Băieţii se despart şi se îndreaptă spre capete opuse ale parcului. Hideo scoate din ghiozdan o pungă cu ouă roşii de plastic. Amândoi încep să arunce ouăle peste tot, fiecare străduindu-se să le ascundă bine de celălalt.

Un ou albastru se rostogoleşte în câmpul vizual, iar Hideo ridică ochii şi-l vede pe Sasuke cu un rânjet prostesc.

— L-am aruncat prea tare! strigă el. Mi-l arunci înapoi? Hideo înşfacă oul şi îl aruncă înapoi la fratele lui. Oul zboară departe din poiană şi dispare în hăţişul de copaci, acolo unde aceştia veghează malurile unui pârâu acaparat de bambuşi. Râde când rânjetul lui Sasuke devine o expresie exasperată.

— Aşteaptă-mă, Hideo! strigă peste umăr, şi apoi se îndreaptă spre copaci să aducă oul.

Hideo îi întoarce spatele şi se apucă de pus celelalte ouă. Câteva minute mai târziu, priveşte peste umăr.

— Ai terminat? întreabă el.

Niciun răspuns.

Se ridică şi se întinde, savurând strălucirea caldă a soarelui după-amiezii.

— Sasuke! strigă el din nou, către hăţiş.

Singurele sunete care îi răspund sunt curgerea slabă a pârâului şi foşnetul frunzelor aurii care plutesc în aer. Briza şopteşte printre bambuşi.

Câteva secunde mai târziu, Hideo oftează şi se îndreaptă spre capătul de parc al fratelui său.

— Haide, că nu avem toată ziua! spune el. Sasuke! Grăbeşte-te! îl urmărim printre copaci şi în ierburile prea înalte, încetinind ocazional, când stratul de iarbă devine prea gros.

— Sasuke? strigă din nou Hideo.

Vocea lui sună diferit acum. Exasperarea a dispărut şi a fost înlocuită de o urmă de confuzie.

Se opreşte în mijlocul copacilor, uitându-se în jur, de parcă nu i-ar veni să creadă că mai era o persoană aici cu câteva clipe în urmă. Trec minute bune, iar el caută peste tot în hăţiş. Strigă iar. Acum are o notă de îngrijorare în glas. Apoi de teamă. Niciun semn de alt băiat. De parcă pur şi simplu ar fi încetat să existe.

— Sasuke?

Vocea lui Hideo devine disperată. Creşte ritmul paşilor şi ajunge să alerge. Se grăbeşte afară din hăţiş şi înapoi în poiană, sperând că fratele lui s-a întors fără să-l audă. Dar restul parcului rămâne pustiu, în timp ce ouăle de plastic albastre şi roşii ale băieţilor sunt încă împrăştiate pe iarbă, aşteptând să înceapă jocul.

Hideo se opreşte în mijlocul poieniţei. Amintirea e marcată de panică acum, cu lumea înceţoşându-se în jurul nostru, pe măsură ce Hideo se roteşte pe loc, privind într-o

direcţie, apoi în alta, apoi fugind spre altă bucată de parc. Viziunea se clatină uşor în timp ce face toate astea. Respiră întretăiat, trimiţând nori de ceaţă în aerul deja răcoros. Când îi surprind expresia feţei în metalul unei maşini parcate, ochii lui sunt mari şi întunecaţi, pupilele dilatate de groază.

— Sasuke! *Sasuke*!

Fiecare strigăt începe să semene tot mai mult cu un ţipăt. Hideo strigă şi strigă, până când îi cedează vocea.

Se opreşte brusc, gâfâind, şi îşi prinde capul în mâini.

— Linişteşte-te, îşi spune. Sasuke s-a dus acasă. Încuviinţează singur, crezând asta. S-a dus acasă mai devreme, fără să-mi spună. Acolo e.

Fără să mai ezite, începe să fugă spre casă, scrutând rapid trotuarele, uitându-se după spatele unui băieţel cu fular albastru.

— Te rog, te rog, îmi dau seama că îşi şopteşte în timp ce merge.

Cuvintele continuă într-un şir repetat, subţire ca o fantomă.

Nu se opreşte din alergat până ce nu ajunge acasă, o casă pe care acum o recunosc. Bate la uşă până când tatăl lui deschide, cu expresia încurcată.

— Hideo, ce faci aici? îşi iţeşte capul şi se uită în spatele lui, la trotuar. Unde e fratele tău?

La întrebarea asta, Hideo pare să se clatine pe loc, şi îmi dau seama că în acel moment ştie că fratele lui nu s-a mai întors acasă, ştie că s-a întâmplat ceva cumplit. În spatele lui, soarele a început să apună, inundând peisajul de la auriu la roz.

Tot ce pot gândi este că ziua aceea era groaznic de frumoasă.

Amintirea se încheie. Sunt uimită când reapare *onsen*-ul în jurul meu şi al lui Hideo, la fel şi ceaţa liniştită a apei fierbinţi şi strălucirea luminii felinarelor pe pietre. Îl privesc. Nu spune nimic şi nu se uită la mine. Nici măcar nu pare să mai fie aici, fiindcă privirea lui e distantă şi

mohorâtă. Îi este teamă. După o pauză, îmi mai arată o Amintire. E aceeaşi secvenţă, doar că a alterat peisajul, mutând pârâul puţin mai încolo. Apoi, o a treia Amintire. Aceeaşi secvenţă, dar cu fraţii în poziţii diferite.

— Nu pot să-ţi spun de câte ori am revăzut scena asta în capul meu, îmi zice într-un târziu, cu o voce joasă.

Trece la alta, şi apoi la alta, fiecare cu detalii subtile modificate. De data asta îl văd pe Hideo întorcându-se cu câteva secunde mai devreme şi chemându-l pe Sasuke înapoi, înainte să intre în hăţiş. O alta îl arată pe Hideo conducându-l pe Sasuke afară din parc şi acasă înainte să înceapă să joace. Alta, pe Hideo mergând împreună cu Sasuke după oul de plastic, în loc să-l lase singur. Inima mi se rupe puţin câte puţin cu fiecare variaţie. E un iad infinit.

— Îmi amintesc fiecare detaliu despre ziua aceea, mai puţin cele care contează. Unde s-a dus. Când nu i-am mai auzit paşii pe frunze. Cine l-a luat. Mă gândesc ce s-ar fi întâmplat dacă făceam una sau alta. Dacă lucrurile s-ar fi schimbat chiar foarte puţin. Clatină din cap. Maxilarul îi e atât de încordat, încât mă tem că şi l-ar putea rupe. Nu ştiu. Aşa că tot construiesc.

Se torturează singur. Privesc, cu un nod în gât, o nouă Amintire construită, de data aceasta a aceleaşi nopţi, cu lanterne dansând prin parc. Vocile mamei şi tatălui său sunt ascuţite şi disperate, frângându-se cu fiecare secundă. Apoi scena se mută la un Hideo copil, în genunchi în faţa părinţilor, suspinând, cerând iertare, isteric, de neconsolat, chiar dacă ei încearcă să-l ridice. Scena se mută iar, la Hideo, care stă ghemuit în pat, în tăcere, ascultând plânsetul înfundat al mamei sale venit din dormitorul părinţilor. Se mută la el, mergând în fiecare dimineaţă să se uite în oglindă… şi văzând cum o şuviţă subţire, cenuşie, îi creşte în păr. Tresar. Trauma asta l-a albit. Şi, chiar dacă nu sunt el, înţeleg, şi chiar şi fără Conexiune, simt ruşinea teribilă, nesfârşită, care-i întunecă inima.

Încerc să-mi imaginez că tata ar fi dispărut într-o

bună zi, fără să se mai întoarcă vreodată. Cum trebuie să fi fost să suferi fără niciun final, să trăieşti cu un mister nerezolvat răsucindu-ţi mereu un pumnal în inimă. Mă gândesc la lumina de pe veranda casei părinţilor săi, aprinsă atât de devreme după-amiază. Îmi imaginez suferinţa şi, chiar şi în imaginaţia mea, inima îmi sângerează.

Trece un moment lung după ce Amintirile se încheie, moment umplut cu nimic altceva decât cu sunetul apei care se scurge printre pietre. Când Hideo vorbeşte iar, vocea îi e joasă, apăsată de o vină chinuitoare, spectrală.

— N-au mai vorbit niciodată despre Sasuke după dispariţia lui. S-au învinuit pe ei, şi-au luat ruşinea pe propriii umeri şi au purtat-o în tăcere. Vecinii noştri şi poliţia n-au mai vorbit nici ei despre Sasuke, din respect pentru a-i mei. Nu pot privi fotografii cu el. Am putut păstra doar ce aveam eu. Acum el există doar în sculpturile lor. Mama a îmbătrânit peste noapte. Ţinea minte *totul*. Era conducătorul unei echipe de neurologi. Acum rătăceşte lucruri şi uită ce făcea. Tata a dezvoltat o tuse care nu a mai dispărut. Se îmbolnăveşte des. Ochii lui Hideo trasează conturul constelaţiei Gemenilor, stelele care formează cei doi fraţi. Cât despre mine… ei bine, lui Sasuke îi plăceau jocurile. Ne jucam în fiecare zi, inventam tot felul de jocuri împreună. Era mai isteţ ca mine – luase cu brio fiecare test şi ar fi intrat fără efort la orice academie de elită la care te poţi gândi.

Acum înţeleg.

— Ai inventat Neurolink din cauza a ce s-a întâmplat cu fratele tău. Warcross a fost inspirat de jocul acela pe care Sasuke a vrut să-l jucaţi în parc. Ai creat Warcross pentru el.

Se opreşte, iar apa îl împresoară, susurând. Se întoarce spre mine.

— Pentru el fac *totul*.

Îi ating braţul cu mâna. Nimic din ce spun nu ar putea fi bine acum, aşa că nu spun nimic. Doar ascult.

— Nu vorbesc despre el, Emika, spune Hideo, după încă o tăcere. Priveşte iar într-o parte. N-am mai vorbit despre el de ani de zile.

Acest Hideo nu are nici avere, nici faimă, nici geniu. Este un băieţel, care aşteaptă în fiecare zi ca fratele lui să se întoarcă, care adoarme în fiecare noapte cu acelaşi coşmar, prins pentru totdeauna în capcana întrebării ce-ar fi fost dacă ar fi făcut *ceva*, *orice*, diferit. E greu să descrii pierderea cuiva care nu a trăit-o, imposibil să explici toate felurile în care te schimbă. Dar, pentru cei care împărtăşesc asta, nu e nevoie de cuvinte.

Hideo se împinge de la marginea pârâului şi face semn spre scările care duc spre casa de baie. Îmi oferă mâna. O accept, cu ochii aţintiţi, ca de obicei, pe cicatricele de pe încheieturile sale.

— Se face târziu, îmi spune el cu blândeţe.

24

A

În seara asta luăm cina cu părinţii lui Hideo. Mă uit cu câtă grijă prăjeşte Hideo carnea, taie legumele şi pune orezul în fierbător. În timp ce face asta, mama lui e îngrijorată de aspectul meu.

— Copila asta, îl dojeneşte ea cu blândeţe, zâmbindu-mi. Hideo, de ce nu o hrăneşti? Asigură-te că-i dai un bol plin. O să-i aducă puţină culoare în obraji.

— *Oka-san*, spune el, oftând. Te rog.

Ridică din umeri.

— Îţi spun eu că are nevoie de hrană dacă e ca mintea ei să funcţioneze aşa cum trebuie. Îţi aminteşti ce ţi-am spus despre felul în care neuronii noştri folosesc energia livrată prin sânge?

Schimb un zâmbet îndurerat cu Hideo, în timp ce ea se lansează într-o explicaţie despre sânge.

Hideo este cel care pune masa, care aşază mâncarea pe ea şi care toarnă ceai tuturor. Cina este atât de gustoasă, încât mi-aş dori să dureze o veşnicie: bucăţi suculente şi moi de pui, prăjite perfect; orez lucitor, cu un

ou prăjit deasupra; legume uşor murate ca garnitură; ca desert, prăjituri mochi moi, din făină de orez lipicioasă, fiecare umplută cu căpşuni şi pastă de fasole roşie dulce; ceşti alinătoare cu ceai verde fierbinte. Cât mâncăm, părinţii lui Hideo vorbesc între ei în japoneză, cu voci scăzute, strecurând zâmbete ocazionale în direcţia mea, de parcă ar crede că mişcările le sunt prea subtile ca eu să le remarc.

Îl înghiontesc pe Hideo, care stă lângă mine.

— Ce spun? şoptesc.

— Nimic, răspunde el, chiar dacă îl văd că se înroşeşte uşor. De obicei nu am timp să gătesc, aşa că acum comentează.

— Dar mie mi-ai pregătit cina? zic eu rânjind.

Zâmbetul pe care-l primesc în schimb de la creatorul Warcross este, dintre toate, *ruşinat*.

— Păi, spune el, am vrut să fac ceva pentru tine. Mă priveşte în expectativă. Îţi place?

Cutii de cadou din piele întoarsă cu skateboard-uri electrice valorând cincisprezece mii de dolari. Zboruri cu avionul privat. Dulapuri pline de haine scumpe. Cine la restaurante pe care le deţine. Şi totuşi, nimic dintre toate nu mi-a făcut inima să tresară ca această privire sinceră, plină de speranţă, de pe chipul lui, cât aşteaptă să audă dacă mi-a plăcut mâncarea pregătită pentru mine.

Îl împing cu umărul, ţinând castronul.

— A fost decentă, răspund.

Clipeşte surprins, apoi pare să-şi aducă aminte ce mi-a spus cândva, la prima noastră întâlnire. Râde.

— Accept, spune el, lăsându-se pe spate.

Şi totuşi, chiar dacă vorbeşte cu uşurinţă cu părinţii săi, nu mă pot abţine să nu mă gândesc la cuvintele lui de mai devreme, despre cum subiectul Sasuke nu este niciodată discutat cu ei, despre durerea şi ruşinea lor, care sunt atât de adânci, încât nu pot suporta nici măcar să aibă o fotografie cu al doilea fiu al lor în casă. Nu e de mirare că nu am auzit nimic despre asta în toate documentarele

despre Hideo la care m-am uitat. Nu e de mirare că are o politică a companiei atât de strictă despre subiectul familiei.

— Nu vor să se mute, îmi spune Hideo pe drum înapoi spre Tokio. Am încercat să-i conving de o mie de ori, dar nu vor să părăsească vechea noastră casă. Aşa că fac tot ce pot să îi ţin în siguranţă acolo.

— În siguranţă?

— Există gărzi de corp care le supraveghează casa tot timpul.

Fireşte. Nici măcar nu i-am remarcat, dar acum mă gândesc la trecătorul de pe stradă, la grădinarul care lucra la gard.

Când maşina lui trage în spatele dormitorului Cavalerilor Phoenix, e aproape miezul nopţii. Mă uit la straturile de pe geamurile fumurii, care acum arată un interior gol de maşină, astfel încât nimeni să nu ne poată vedea înăuntru.

— Ne vedem curând, îi şoptesc, nedorind să plec.

Se apropie, îmi atinge bărbia cu mâna şi mă ghidează într-un sărut. Închid ochii şi mă bucur de el.

În sfârşit, mult prea repede, se retrage.

— Noapte bună, murmură.

Trebuie să mă forţez să nu mă uit în urmă după ce cobor din maşină şi mă îndrept spre dormitor. Dar, chiar şi la multă vreme după ce maşina a plecat şi am rămas singură, prezenţa lui rămâne. În seara asta am văzut o expresie nouă în privirea lui, genul rezervat doar pentru puţini… dar mai are încă secrete. Mă întreb cât va dura să mai descopăr unul.

Restul săptămânii parcă zboară. Vineri dimineaţă, zgomotul cunoscut al lui Asher izbind cu scaunul cu rotile în uşa mea mă trezeşte din somnul agitat.

— Al treilea meci! strigă el, cu o evidentă anticipare în voce, care acum se pierde pe hol. Să mergem! O să-i distrugem pe Cavalerii Norilor cât ai zice peşte!

Îmi trec o mână peste faţă. Azi mă simt ameţită, cu

mintea obosită şi cu inima încă bătând nebuneşte după încă o tură de coşmaruri. Îmi simt membrele grele când mă târăsc din pat. În timp ce mă îmbrac, un mesaj îmi apare pe ecran. E de la Hideo.

Mult succes azil o să te privesc de la balcon.

Clatin din cap. Acum le dă cu tifla atacatorilor.

Credeam că te ţii departe de zona superioară.

Am refăcut camerele de securitate, am schimbat cablurile stadionului, iar paza s-a dublat. Ar fi proşti să atace în acelaşi loc. O să fiu bine.

Ştiu deja că nu-l pot convinge să se răzgândească.

Fii atent, bine? Ţine-ţi ochii deschişi.

Mă tem că vor fi aţintiţi asupra ta.

Grija nu îmi părăseşte gândurile, dar cuvintele lui mă fac să zâmbesc. Mă îndrept spre parter.

Ceilalţi Cavaleri Phoenix discută cu entuziasm pe drum spre stadion. Mă simt ciudat de deconectată de toate. Ren nu pare să se poarte diferit cu mine, dar nonşalanţa lui mă deranjează şi mai mult. Poate că la urma urmei ar fi trebuit să-i spun lui Hideo despre el. Poate că ar fi fost descalificat din meciul de azi. Îmi mijesc ochii, privindu-l pe Ren făcând glume cu Asher.

Nu. Să-l ia naiba dacă el crede c-o să mă scoată din elementul meu. O să mă folosesc de el mai departe ca să-i dau de capăt.

Stadionul pare în ceaţă azi, iar când intrăm în arenă şi mergem în cabinele individuale, simt că intru într-o negură. Crainicul are o voce îndepărtată, iar uralele publicului devin o amestecătură de zgomot de fond. Îmi întorc capul spre balcon. Evident, Hideo e acolo, înconjurat de gărzi de corp.

Când lumea se întunecă, mă trezesc brusc transportată pe alt tărâm.

— Bine aţi venit la Nivelul Oraşului Pierdut!

Ecoul vocii crainicului se pierde, în timp ce lumea virtuală se materializează în jurul nostru. O lumină slabă e filtrată de pe suprafaţa oceanului, destul de sus. Mă

trezesc plutind deasupra unui oraş spectaculos în ruine, înconjurat pe toate părţile de ziduri făcute din coral colorat. Stâlpi de piatră se înalţă peste suprafaţă. Peste tot se văd grămezi de piatră, care par să fi fost cândva teatre şi băi maiestuoase. O lumină turcoaz luceşte dintre unele crevase, formând dungi sclipitoare care par să ne arate drumul. Ruinele se întind cât vezi cu ochii, lumina soarelui dansează pe suprafaţa lor, iar peste ele se întinde un câmp de energizante ca nişte bijuterii. Singurul lucru care ne face să nu ne simţim complet implicaţi sunt uralele mulţimii.

Privesc de o parte şi de alta. Coechipierii mei sunt toţi prezenţi, purtând costume de un alb orbitor, cu papuci de scufundare în picioare şi aripioare la braţe. Îmi privesc mâinile. Au butoane în palme. Când încerc să le apăs, avatarul meu se mişcă uşor înainte. Aşa ne vom deplasa.

Departe, de partea cealaltă a ruinelor, apar rivalii noştri. Cavalerii Norilor. Sunt îmbrăcaţi în galben aprins, care contrastează cu nuanţa de albastru a nivelului. Toţi ochii noştri sunt aţintiţi asupra lor, mai puţin ai lui Ren. Mă uit la el şi-l văd privind deja în jos, la ruine, căutând parcă ceva. Îmi încleştez maxilarul. *Urmăreşte-l*.

— Pe locuri, fiţi gata, *luptaţi*!

Începe meciul. Asher latră comenzi prin canalul de comunicaţii, iar noi ne răspândim imediat. De cealaltă parte, Cavalerii Norilor plonjează spre ruine, fără îndoială gata să se piardă în labirintul de structuri dărăpănate. Plonjăm şi noi. Îmi strâng pumnii peste butoanele din palme şi ţâşnesc înainte, prin apă, într-o mişcare rapidă, lăsând o dâră în urma mea. În centrul câmpului vizual îmi apare o bară care îmi arată cât oxigen mai am.

Ajungem în punctul în care ne despărţim, iar coechipierii mei reapar ca nişte punctuleţe pe o hartă mică de pe ecran. Singurul asupra căruia mă concentrez este Ren. El înoată departe de ceilalţi, spre un şir de coloane prăbuşite, care formează o peşteră. Ţinând cont de ce s-a întâmplat după prima rundă, schimb cursul dictat de Asher

şi îl urmăresc pe Ren.

— Emi, oftează Asher prin canalul de comunicaţii. Poţi măcar o dată să-mi urmezi comenzile? Am zis să mergi în *centru*, către amfiteatrul acela prăbuşit.

— Am văzut o rută mai bună, mint eu, continuând în direcţia mea. Nu-ţi face griji.

Asher pare că ar dori să mă contrazică, dar se opreşte, de parcă şi-ar fi amintit mişcările mele de succes din ultimul meci.

— E singura mişcare solo pe care o faci, ai înţeles?

— Da, căpitane!

Dispare. Lumina scade în jurul nostru, şi numai raze slabe de albastru şi argintiu dansează pe formaţiunile de piatră. Privirea mi-e aţintită asupra lui Ren. Se mişcă la o distanţă sănătoasă în faţa mea şi tocmai a cotit. Unde merge?

— Se pare că echipa Cavalerilor Norilor tocmai şi-a asigurat primul energizant rar din joc! ne înconjoară vocea crainicului. Au luat Invizibilitatea argintie-şi-aurie!

Ar trebui să mă concentrez asupra jocului. Dar vreau să continui vânătoarea. Nivelul de oxigen începe să scadă. Avertisment: 25% rămas îmi clipeşte în faţă. Deasupra, văd un loc printre stânci în care bulele de aer ies într-un jet constant, dar, dacă mă opresc acum, s-ar putea să nu-l ajung niciodată pe Ren. Aşa că trec peste şi mă propulsez în faţă. Sunt foarte aproape.

Apoi, dintr-odată, totul se schimbă în jurul meu. Ruinele subacvatice dispar.

Nu mai plutesc în ocean, ci mă aflu într-o peşteră care mă înconjoară şi mă ţine captivă. O lumină slabă, stacojie, luminează spaţiul. Zgomotul uralelor se taie brusc. Clipesc. Ce s-a întâmplat? în lumea reală, îmi ajustez căştile. Au o eroare? Se pare că am fost scoasă brusc din joc. Nici măcar nu-mi mai văd coechipierii pe hartă.

— E cineva? întreb, mişcându-mă.

Vocea mea are ecou.

Dacă jocul meu are o eroare, atunci ar trebui să-mi scot lentilele imediat şi să anunţ autorităţile. Jocul ar trebui pus pe pauză, ca să se găsească o soluţie. În loc de asta, continui să privesc în jur, cu inima bătându-mi mai repede. Nu. N-a fost un accident. Nuanţa roşiatică a locului e prea similară cu a Lumii întunecate.

Când clipesc iar, în faţa mea apare o siluetă înaltă. Poartă o armură neagră pe care m-am obişnuit deja s-o văd, iar chipul îi este complet ascuns de un coif întunecat, opac. Capul îi e întors spre mine. Pentru o secundă, ne uităm unul la altul în tăcere.

Delegatul lui Zero. Sau acolitul său.

Sau chiar el.

Îmi regăsesc glasul:

— Eşti cel pe care-l urmăreşte Hideo, spun, făcând un pas înainte.

— Şi tu eşti cea care mi-a luat urma. Lacheul lui Hideo.

Vocea lui sună profund distorsionată de ecourile peşterii.

E chiar el. Ştie cine sunt eu. Ştie ce fac. Mă gândesc la momentul când l-am văzut apărând în ultimul joc. Oare o făcuse ca să verifice dacă îl pot vedea? Iar acum a sabotat jocul ca să-mi poată vorbi direct.

— Coechipierii mei vor vedea că sunt captivă, îi spun. Cuvintele mele ies forţate şi frustrate, căci mă asaltează amintirile despre tentativa de asasinat asupra lui Hideo. Nu poţi continua să deranjezi fiecare lume.

Zero se apropie de mine, cu muşchii reliefându-i-se sub armura neagră, până când ne despart mai puţin de patruzeci de centimetri. Se uită în jos la mine.

— Uite ce văd colegii tăi.

O fereastră apare în centrul câmpului meu vizual şi văd ruinele subacvatice. Mă văd pe mine, ignorând comenzile lui Asher şi rătăcind într-o zonă la distanţă de ceilalţi, adunând energizante simple. Mă văd lăsându-mă prinsă într-o zonă evident lipsită de aer.

— Chiar acum, în ceea ce-i priveşte, ai reuşit să te închizi într-o peşteră subacvatică dintre ruine. Şi rămâi rapid fără aer.

— De ce eşti aici? Ce vrei?

— Sunt aici ca să-ţi fac o propunere, răspunde el.

Vocea îi reverberează în jurul meu.

— O propunere?

— Cum să-i zic altfel? O ofertă. O sugestie. O afacere. Alege tu.

O iau razna.

— Ţi-am făcut probleme, nu? Ai fost forţat să vorbeşti direct cu mine? Ce înseamnă asta, eşti furios că a reuşit cineva, în sfârşit, să se apropie de tine şi să te prindă?

— Ţi se pare că sunt furios?

Cuvintele mele îl fac să râdă. E un sunet profund, tăcut.

— Eşti prea bună ca să lucrezi pentru el. Cu cât te plăteşte Hideo ca să rămâi loială? Ca să vii când te cheamă? Sau altceva te atrage spre el?

— Farmecul tău mă copleşeşte, îi spun sec.

— Şi dacă îţi fac o contraofertă?

Îmi mijesc ochii.

— Chiar îmi propui să lucrez pentru tine?

— Toţi avem un preţ. Al tău care e?

— Nu.

Zero clatină din cap.

— Alege cu grijă.

— Dar am grijă.

— Serios? Se uită în jos la mine, aşa încât îmi pot vedea avatarul reflectat în coiful lui. Fiindcă, din câte ştiu eu, ai dus o viaţă riscantă în New York City. Fiindcă ai riscat când ai ales cu cine te… impl*ici.*

Mă străbate un fior. A făcut cercetări despre trecutul meu? M-a urmărit? Ştie despre mine şi despre Hideo?

— Şi *tu* n-ai găsit persoana potrivită, îi spun printre dinţi.

— Îţi făceam un compliment.

— Asta e ideea ta de compliment?

— Nu sunt recunoscut pentru generozitate, Emika. Interpretează asta cum vrei.

Strâng pumnii.

— Atunci, poţi să-ţi iei oferta generoasă, spun pe un ton scăzut, avansând spre el, şi să ţi-o vâri în fundul virtual!

Când privesc în jos, remarc oripilată că braţul costumului meu, la început alb strălucitor, se înnegreşte. Plăci de armură neagră se prind de încheietura mea, apoi îmi acoperă antebraţele şi mi se strecoară spre umeri. Îmi tapează pieptul şi gâtul, talia şi picioarele. Mă sufoc şi icnesc, şi fac un pas înapoi, de parcă asta îl va opri. Dar deja nu mai arăt ca un Arhitect. Arăt ca vânătorul lui, îmbrăcată complet în negru.

— Dispari! mârâi eu. Înainte să te ucid.

— Tu eşti, răspunde el, cea care a venit la mine.

Cuvintele lui mă înfurie şi mai tare.

— O să-ţi mai dau o şansă să te predai. Ne va face viaţa mai uşoară tuturor.

Mă priveşte doar în tăcere, cu un calm înnebunitor. În sfârşit, pare să plece.

— O să-ţi pare rău, mă avertizează el.

Apoi, înainte să pot striga altceva în direcţia lui, dispare. La fel şi peştera stacojie.

Deodată, sunt aruncată înapoi în joc. Zgomotul uralelor publicului se întoarce brusc, urmat de glasul şocat al crainicului şi de amestecul de voci al coechipierilor mei. Mă uit disperată în jos, aşteptându-mă să fiu încă îmbrăcată într-o armură neagră, la fel cu a lui Zero, însă a dispărut, de parcă ar fi fost o halucinaţie. Costumul meu alb de joc este intact.

— Emi? Ems! strigă Asher. Ce *dracu'* faci?

— Uită de ea, intervine vocea disperată a lui Hammie. A ieşit. Mă duc după Artefact *acum!* îmi dau seama că plutesc, înţepenită, în interiorul unui grup de ruine, cu doar un orificiu mic prin care pot vedea jocul.

Asher încearcă în zadar să respingă trei Cavaleri ai Norilor. Îşi va pierde Artefactul. Încerc să mă izbesc în cuşca mea subacvatică, însă nu pot – şi atunci îmi dau seama că e pentru că nu mai am oxigen. Rezervele mele sunt de culoare roşie. Asta a vrut să spună Hammie. Sunt moartă, scoasă din rundă până mă pot regenera. Ce s-a întâmplat?

— Nu pot să cred! strigă crainicul. După prima victorie incredibilă, Cavalerii Phoenix pot fi descalificaţi devreme anul acesta, dacă nu fac ceva, şi încă repede!

Hammie apare în ultima secundă, ţâşnind în raza vizuală ca o fantomă acvatică. Se aruncă spre Artefactul Cavalerilor Norilor înainte ca ei să-şi dea seama de prezenţa ei, chiar în acelaşi timp în care ei se aruncă spre al lui Asher. Ambele echipe iau celălalt Artefact aproape simultan. Mulţimea urlă.

Trec câteva secunde înainte ca scorul final să ne apară pe ecrane.

— Cavalerii Phoenix reuşesc să obţină victoria la *o fracţiune de secundă*! strigă crainicul.

Lumea dispare din jurul meu, iar lumea reală – arena şi publicul care se agită – îmi revin în câmpul vizual. Îl văd pe Asher ieşind din cabină într-o dispoziţie criminală. Chipul îi este schimonosit de furie. Se uită urât la mine. Aşa şi ceilalţi. Privesc hologramele imense de pe stadion, care redau secvenţe din joc, şi mă văd ignorându-i pe ceilalţi şi sabotându-le mişcările. Uralele se amestecă cu huiduielile în mulţime. Unii vor să se rejoace, fiindcă nu ar fi trebuit să câştigăm.

— Ce naiba s-a întâmplat? mă întreabă Asher, apropiindu-se de mine. A fost cea mai jenantă performanţă pe care am văzut-o la un profesionist. Ai încercat să faci blat intenţionat.

Ce pot să spun? Silueta lui Zero încă îmi pluteşte în minte, tăcută.

— Îmi pare rău, spun. Eu…

Asher îşi întoarce capul, dezgustat.

— Vorbim la dormitoare.

Cu coada ochiului, îl văd pe Roshan scuturând din cap, confuz, în timp ce Hammie priveşte în altă parte, dezamăgită. Am câştigat, dar n-a părut deloc o victorie. Privirea mi se mută la Ren, care se uită la mine. Colţul buzelor i se ridică abia perceptibil. Îmi încleştez maxilarul. *Ştie*.

Deodată, hologramele din arenă se schimbă. Mulţimea amuţeşte. Eu amuţesc. Coechipierii mei se opresc la unison.

Apoi, toată lumea izbucneşte în icnete şi strigăte. Eu pot să găsesc suficientă forţă doar ca să mă uit la o captură de ecran pixelată, care este acum transmisă către toţi cei din arenă şi probabil tuturor celor care privesc jocul. Difuzată în toată *lumea*. Nu ştiu cine a făcut-o sau cum. Dar, cumva, ştiu că Zero e implicat. E începutul atacului său asupra mea.

Hologramele afişează o fotografie imensă cu mine ieşind din casa lui Hideo, noaptea, cu el aplecându-se să mă sărute, cu mâna lui ţinând-o pe a mea. Nu poate fi confundată.

S-a aflat.

25

CAVALER PHOENIX FURĂ INIMA CELUI MAI ELIGIBIL MILIARDAR!

HIDE0 TANAKA ÎS1 PRIMEŞTE SURPRIZA

JUCĂTOAREASURPRIZĂ ŞI-ATRAS IUBIT MILIARDAR

ÎN EXCLUSIVITATE:

PRIMELE POZE CU HIDEO ŞI EMIKA

Câlld ajungem la dormitoare, mă duc direct în cameră, fără un cuvânt pentru nimeni. Mi-e prea teamă să mă uit la telefon. Mi-am dezactivat deja mesajele. Chiar şi-aşa, a fost imposibil să ratez titlurile care urlau pe marchizele din jurul Tokyo Dôme, prezentând ştirile publicului. Acum, mă ghemuiesc pe pat, cu inima bătându-mi nebuneşte. Ţinând cont de cât de proastă era calitatea

imaginii, cred că a fost făcută cu un obiectiv fantastic de puternic, de pe vreun deal îndepărtat.

După câteva minute, îmi reactivez ezitând mesajele şi permit accesul lui Hideo. Imediat, apare un mesaj de la el.

Rămâi înăuntru. Trimit pază suplimentară ia dormitoare.

Sunt pe cale să răspund, când răsună o bătaie în uşă. Vocea lui Hammie ajunge la mine.

— Intenţionezi să rămâi acolo pentru toată viaţa? întreabă ea. Sau ai de gând să ne dai o explicaţie?

Mai rămân o clipă pe pat, cu capul în jos, adunându-mi forţele. Apoi oftez şi mă ridic.

— Vin! răspund, şi mă îndrept spre uşă.

Când o deschid, mă trezesc privind în ochii mijiţi ai lui Hammie. Face o copertă de revistă să plutească între noi. Asta a publicat fotografia pixelată cu mine şi cu Hideo, deasupra titlului: DRAGOSTE SAU TRĂDARE?

— Jos, îmi spune ea, fluturând degetele şi ştergând coperta.

Se întoarce spre scări înainte să îi pot răspunde. Ezit, apoi o urmez.

În vestibul, Roshan activează scuturi de camuflaj la ferestrele înalte cât peretele, încercând să ţină jurnaliştii la distanţă – însă tot aud fotografii apăsând nebuneşte şi văd bliţurile camerelor reflectate în sticlă. Înainte ca ferestrele să se întunece complet, prind cu coada ochiului o bucată din curtea principală care duce spre poarta de pază. O mulţime de paparazzi s-au adunat acolo, unii dintre ei împingându-se cu agenţii. Două gărzi fugăresc un reporter şi un cameraman care au luat-o la fugă spre dormitor. E o frenezie alimentată continuu.

Roshan îşi ia ochii de la mulţimea de afară şi se concentrează pe mine. Expresia lui blândă a fost înlocuită cu una bănuitoare. Asher mă priveşte încruntat. Mă aşez pe canapele, lângă Hammie, încercând să evit privirea lui Ren, dar, chiar şi atunci, îi simt aroganţa direcţionată spre mine.

— Când aveai de gând să ne spui? începe Roshan.

— Păi… Scutur din cap. E complicat.

— Este? răspunde Hammie, privind cu dispreţ la geamurile camuflate. De fiecare dată când nu ai vrut să rămâi cu noi mergeai să te vezi cu Hideo Tanaka? Suntem o echipă, Emi. Dar, evident, te-ai gândit că nu putem suporta relaţia ta sus-pusă.

Mă uit urât la ea.

— Ce se petrece între mine şi Hideo nu are nicio legătură cu ce simt pentru tine şi pentru echipă.

Asher se uită dur la mine.

— Are toate legăturile din lume. Tocmai ce ne-am calificat în finală, însă acum lumea crede că am câştigat necinstit – că favoritismul lui Hideo faţă de tine i-a făcut pe arbitri să dăruiască victoria Cavalerilor Phoenix.

— Nu, a fost clar că am câştigat, intervine Roshan. Mă priveşte, spunându-mi pe muteşte să mă apăr. Şi trebuie să fie dificil să vorbeşti despre o relaţie ca asta. Nu? Te ascultăm, Em, dar dă-ne ceva.

Ce bine ar fi dacă aţi şti măcar jumătate din ce se petrece.

— Cum aş fi putut să aduc vorba? Ţine de viaţa mea personală. Nu m-am gândit că e cazul să pomenesc despre asta la antrenamente.

— Doar că asta ai făcut, spune Hammie. Erai mereu gata să sari peste timpul petrecut cu noi sau să pleci mai devreme de la antrenament. Şi ce-a fost cu ce s-a întâmplat azi?

Asher încuviinţează la cuvintele lui Hammie, continuând să mă privească.

— Ai ignorat tot ce-am spus. Mi-ai spus că ştii tu mai bine. Ţi-am oferit şansa fiindcă aveam încredere în tine, fiindcă mi-ai dovedit că eşti capabilă, dar… Se opreşte, frustrat. Sunt căpi*tanul tău*. Te-am ales prima la recrutare. Am muncit din greu să construiesc o echipă de calibrul nostru. Chiar dacă reuşim să câştigăm campionatul anul ăsta, cine va crede că am meritat? Pot deja să văd titlurile.

Cava*lerii Pho*e*nixfac bla*t *pe* d*ru*m*ul spr*e *vic*t*orie.*

— Haide, îl întrerup, cu o voce frustrată. E doar un joc. E…

— E doar un joc? întreabă Hammie.

Toţi devin tensionaţi, iar eu ştiu că am zis ceva nepotrivit. E precis lucrul pe care m-am temut mereu să îl aud de la alţii, încerc să mă corectez, dar ea se apleacă în faţă şi se uită urât la mine.

— Atunci, de ce mai eşti aici? De ce concurezi în Warcross, dacă e atât de înjositor pentru tine? Nu trăiai în mahalalele din New York înainte să vii aici?

— Ştii că n-am vrut să spun asta.

— Atunci, ar trebui să renunţi la obiceiul de a spune lucruri pe care nu le gândeşti. Eu sunt foarte bună la Warcross. Faptul că sunt foarte bună mi-a permis să-mi cumpăr propria casă, să îmi trimit sora la o universitate bună. Se opreşte să-şi întindă braţele, arătând în jur. Nu de aceea toată lumea iubeşte Warcross? De ce suntem cu toţii obsedaţi de Neurolink – de ce îl foloseşti şi tu? Fiindcă face lucrurile posibile?

— Nu asta am vrut să spun, repet eu. Sunt multe lucruri pe care nu le înţelegeţi. Când miza este mult mai mare decât un campionat, atunci da, e *doar* un joc.

Nu mi-am planificat bine ieşirea, şi îmi pare rău, parţial. Hammie nu-şi crede urechilor. Apoi pare sceptică. Ren mă priveşte curios. Mă provoacă să spun mai mult.

— Aşteaptă, spune Roshan, rotind un deget. Deci nu e doar un flirt. Ce vrei să spui cu o miză mult mai mare?

Inspir adânc. Totul îmi stă pe limbă acum, gata să se rostogolească afară, dar mă opresc chiar înainte de a spune prea multe. Ren e încă acolo, cu noi. Zero m-a amenințat. Nu merită să-i expun şi pe ceilalţi la risc. Mormăi o înjurătură şi mă ridic.

— Îmi pare rău.

Hammie se sprijină într-un cot pe genunchi.

— Ne ascunzi ceva. Şi nu înţeleg de ce.

— De ce nu ne spui, Em? întreabă Asher, cu o voce

foarte scăzută.

— Am motivele mele.

O scânteie de compătimire apare în privirea lui Roshan. Colţul buzelor lui Ren tremură din nou, atât de subtil, încât nimeni altcineva nu remarcă, iar privirea lui devine dură. Mă uit la el direct, refuzând să îi dau satisfacţia de a mă intimida. Apoi mă întorc şi mă îndrept spre camera mea. Asher mă strigă, dar nu răspund.

Ai grijă, Emika.

Vocea îmi răsună în urechi. Mă opresc.

Acolo, pe ecranul meu virtual, se află Zero, stând la capătul coridorului care duce spre al doilea etaj, cu silueta îmbrăcată în armură neagră şi cu coiful opac întors spre mine. Mi se usucă gura când îl văd.

Te-am avertizat.

— Ce faci aici? întreb, răguşită.

În spatele meu, aud vocea lui Hammie. Vine spre mine.

— Emi, spune ea, cu cine vorbeşti?

El mă priveşte calm. Verifică-ţi Amintirile.

Lumile mele cu Amintiri.

Mi se opreşte inima. Tastez o comandă rapidă şi deschid o fereastră pentru Lumile mele cu Amintiri, toate acele momente atent compartimentate petrecute cu tata, pe care le vizitez îndelung. *Nu*. *Te rog*. Când apar, înlemnesc.

Fişierele sunt goale. Opţiunea Lume nouă pluteşte deasupra lor.

Tremur. E imposibil. Am pus tot soiul de scuturi protectoare, le-am îngropat adânc în conturile mele, aşa încât nimic să nu se poată întâmpla cu ele, le-am securizat în cloud, le-am donat de mai multe ori, dintr-un exces de precauţie. Caut frenetic versiunile mele donate. Dar au dispărut şi ele. Tata, fredonând vesel la masa noastră, în timp ce taie materialele. Tata, făcând ornamente de Crăciun pentru mine. Tata, arătându-mi cum să amestec vopselele. Tata, împărţind cu mine alune prăjite în Central

Park; rătăcind pe holurile muzeelor; sărbătorindu-mi ziua de naştere.

Zero le-a şters pe toate.

Sunt împietrită de durere.

Dă-te din calea mea, şi s-ar putea să ţi le înapoiez. Continuă, şi va fi numai începutul.

Strâng pumnii. Furia mi se ascute ca o lamă, îndreptată spre silueta împlătoşată din faţa mea. Îmi ia o secundă să-mi dau seama că lacrimile îmi împăienjenesc privirea. În spatele meu, Hammie mă ajunge din urmă.

— Emi, ce se petrece? întreabă ea.

Capul lui Zero se înclină uşor. De parcă ar râde de mine. *Prea târziu*.

Şi atunci, o explozie ne aruncă în aer dormitorul.

26

O conductă de gaz defectă. Aceasta este explicaţia publică pentru explozie.

Nu înţeleg prea bine ce s-a întâmplat până nu văd ştirile la televizorul din camera mea de spital. Din afară, arată oribil: acum, dormitorul Cavalerilor Phoenix este încă în picioare. O secundă mai târziu, o explozie asurzitoare şi o minge de foc portocalie erup din acoperişul vestibulului. Geamurile se sparg în bucăţi şi sticla ţâşneşte peste tot. În timp ce focul se dezlănţuie incontrolabil, scoţând fum negru în aer, luminile din dormitoarele alăturate se aprind şi jucătorii altor echipe vin în fugă. Unii strigă, alţii îşi pun mâinile în cap, pierduţi. Dar cei mai mulţi aleargă şi trec prin ferestrele sparte, strigându-ne pe nume. Chiar şi nesuferitul de Tremaine e acolo, ajutându-l pe Roshan să-l scoată pe Asher afară.

Apoi ajunge prima maşină de pompieri, împreună cu ambulanţele.

Luminile umplu ecranul. Un crainic de ştiri vorbeşte din faţa dormitorului nostru, apoi o intervievează pe Hammie, care pare derutată, strângând o pătură în jurul ei. Asher a suferit câteva tăieturi şi vânătăi de la sticla spartă, la fel şi Roshan, însă, în mod miraculos, am

supravieţuit cu toţii.

Nu înseamnă că nu suntem zguduiţi.

— Domnişoară Chen, îmi spune o asistentă, băgând capul pe uşă. Aveţi un vizitator.

Mă ridic în capul oaselor, îmbrăţişându-mi picioarele, şi fac un semn din cap. Membrele îmi sunt amorţite.

— Bine, îi spun.

Pleacă, şi revine o clipă mai târziu, cu doi însoţitori.

E Roshan, care ţine o cutie, urmat de Hammie. Arată de parcă nu au mai dormit de zile bune. Deschid gura să îi salut, dar Hammie scutură din cap şi mă îmbrăţişează. Tresar, fiindcă braţele mă ustură încă de la zgârieturi, iar spatele mă doare de când explozia m-a aruncat cât colo.

— Au! gem eu, însă îmbrăţişarea depăşeşte ca intensitate durerea, aşa că o strâng şi eu la piept.

— Ash îţi trimite dragostea lui, spune ea, lipită de umărul meu. Fratele şi părinţii lui sunt cu el la spital acum.

— Îmi pare rău, îi şoptesc, cu lacrimi în ochi. Explozia m-a distrus emoţional. Îmi pare atât de rău, Ham…

— Nu-ţi aminteşti nimic, aşa-i? întreabă ea, dându-se puţin înapoi ca să se uite la mine. M-ai cărat pe jumătate până la uşa din spate, înainte să te prăbuşeşti. Nu te mai scuza.

Explozia, incendiul, fumul, o amintire vagă cu mine strigându-i numele, în timp ce ne sprijinim una de alta. Clatin din cap.

Roshan îmi întinde cutia, cu o expresie mohorâtă.

— Atât am putut salva.

Deschid cutia şi văd cioburile ornamentului meu de Crăciun şi câteva zdrenţe arse din tabloul tatii. Îmi trec o mână peste ele. Nodul din gât creşte până când nu mai pot înghiţi.

Îmi şterg ochii cu mâna.

— Mulţumesc, răspund, aşezând cu grijă cutia lângă mine.

Roshan se apropie.

— Din puţinul pe care-l ştim, Ren e interogat chiar

acum de poliţie. Eu nu cred povestea cu ţeava de gaz.

— Dar tu ştii mai multe despre asta decât ştim noi, aşa-i, Emi? adaugă Hammie, căutându-mi privirea. Trebuie să ne spui ce se petrece. Meritǎm să ştim.

Şi vieţile voastre au fost ameninţate. Şi totuşi, ezit. Dacă le spun totul, s-ar putea să-i pun într-un pericol şi mai mare. S-ar putea să fie luaţi în colimator de Zero. Nu au cerut să fie implicaţi în asta, nu au intrat în campionat ca să vâneze un infractor, nu au fost plătiţi ca să rişte.

Hammie mă studiază ca pe o tablă de şah.

— Îmi aminteşti de mine, aşa cum eram acum câţiva ani, spune ea. Mereu ofeream ajutor, însă refuzam să accept la rândul meu. Mama mă certa pentru asta. Ştii ce mi-a spus? Când refuzi să ceri ajutorul, ceilalţi înţeleg că nici ei n-ar trebui să ţi-l ceară. Că te simţi superioară lor, fiindcă au nevoie de tine. E o insultă, Emi, faţă de prietenii şi de colegii tăi. Aşa că nu face asta. Spune-ne.

Cuvintele lui Hammie mă lovesc drept în inimă. Chiar dacă am minţit înainte, ştiu că acum amândoi văd adevărul întipărit pe faţa mea – că sunt implicată în ceva care-mi depăşeşte puterile.

Ceva care i-ar fi putut ucide pe toţi.

Sunt obişnuită să lucrez singură. Chiar dacă le-aş spune totul, la ce bun? Chiar vreau să-i târăsc după mine în vânătoarea asta?

Dar nu e o vânătoare obişnuită, iar Hideo nu e un client obişnuit. Dacă vieţile ne sunt în pericol, atunci avem probleme mai mari cu care ne confruntăm decât dacă să am încredere sau nu în coechipierii mei.

Menţionarea numelui meu la TV ne face să ne întoarcem spre ecran la unison. Prezentatorul vorbeşte lângă o fotografie cu mine, făcută când sărbătoream prima victorie cu ceilalţi Cavaleri.

— …în această dimineaţă, Hideo Tanaka a anunţat că retrage oficial doi jucători din echipa Cavalerilor Phoenix, în prezent una dintre cele mai bine clasate echipe de Warcross: Luptătorul Renoir Thomas şi Arhitecta Emika

Chen. Încă nu avem niciun indiciu cu privire la motivele sale, deşi speculaţiile…

Retrasă din echipă. Aerul îmi părăseşte plămânii.

Roshan şi Hammie se răsucesc să mă privească.

— Retrasă? şopteşte Hammie.

Roshan e tăcut, căutându-mi privirea. Pare gata să spună ceva, dar decide că e mai bine să n-o facă.

Mai ezit o singură dată. Apoi îi strâng pe amândoi în braţe.

— Deseară, le şoptesc. Promit. Nu pot vorbi despre asta acum. Apoi mă trag în spate şi spun: E suficient că mi-aţi adus cutia.

Roshan se încruntă, dar Hammie îmi face un semn imperceptibil din cap. Încearcă să zâmbească.

— OK, spune ea.

Sună ca un răspuns potrivit la ce am spus, dar ştiu că a înţeles.

— Domnişoară Chen, spune asistenta, făcându-şi iar apariţia. Aveţi un alt vizitator.

Roshan şi Hammie mai schimbă o privire plină de subînţeles cu mine. Apoi se ridică şi ies afară. O clipă mai târziu, asistenta deschide uşa pentru celălalt vizitator.

Hideo intră cu paşi mari, cu chipul marcat de furie şi îngrijorare. Facem schimb de priviri, iar o parte din expresia lui se transformă în uşurare.

— Te-ai trezit, remarcă el, şi se aşază pe marginea patului.

— Nu poţi face asta, îi spun, arătând spre TV. Mi se învârte capul. M-ai retras? Serios? De ce nu mi-ai spus?

— Ai fi vrut să vă păstrez pe amândoi şi să risc vieţile tuturor? răspunde el. N-am ştiut cât timp îţi va lua să te trezeşti. Trebuia să iau o decizie.

Ochii lui sunt întunecaţi de furie, deşi pare să fie direcţionată spre interior. Expresia lui îmi aminteşte de cum arăta când vorbea despre fratele său.

— Cum a rămas cu rezistenţa la intimidare?

— Asta era înainte ca Zero să vă ameninţe pe tine şi

pe ceilalţi jucători.

— Cum va opri retragerea mea din turneu planul lui Zero pentru finală?

— Nu o va face. Maxilarul i se încleştează. Dar aş prefera să nu te văd implicată. Motivul pentru care te-am introdus în joc a fost ca să aduni informaţii, însă cred c-ai obţinut tot ce a fost omeneşte posibil prin faptul că ai fost jucătoare oficială. Oftează. E vina mea. Ar fi trebuit să te scot din echipă cu mult timp în urmă.

Gândul că-mi abandonez echipa şi că le sabotez şansele la victorie… Închid ochii şi plec capul. Resp*ir*ă.

— Am auzit că Ren a fost luat de poliţie.

— E arestat, da, şi pus sub interogatoriu.

Clatin din cap.

— Ştii că nu vei obţine nimic de la el aşa. Arestarea lui nu face decât să îl alarmeze pe Zero că eşti pe urmele lui, şi îşi va muta operaţiunea şi mai la adăpost. Hideo, *te rogi* Data viitoare când merg la un joc sponsorizat în Lumea întunecată, nu voi…

— Nu vei face asta, mă întrerupe Hideo. Ochii lui îi caută pe ai mei, întunecaţi şi hotărâţi. Te eliberez din serviciu.

Clipesc.

— Mă concediezi?

— Recompensa va fi plătită, răspunde el.

De ce sună atât de distant? Tensiunea îl face rece, ostil chiar.

Mi se învârte capul. *Dar… oric*e *lac*ă*t are o c*h*ei*e*. Nu* am găsit cheia încă, şi nu pot pleca acum.

— Nu e vorba despre recompensă.

— Ai meritat-o. Banii sunt în contul tău.

Cele zece milioane. Încep să clatin din cap, dezgustată.

— Trebuie *să te opreşti*. De ce crezi că poţi mereu să arunci cu bani în oameni şi să-i convingi să facă ce doreşti?

— Ăsta a fost motivul pentru care ai venit aici de la bun început, spune Hideo, pe un ton întretăiat. Îţi dau ce

ţi-ai dorit.

— Ce dracu’ ştii *tu* despre ce-mi doream eu?

Vocea mi se ridică. Simt că-mi ard obrajii. Amintiri cu tata îmi apar în minte – apoi, eu, ghemuită pe patul de la adăpost, studiind ca să-mi găsesc un scop în viaţă. *Toate Lumile mele cu Amintiri au dispărut*, *şterse*, *luate de Zero*. Nu mai pot vedea amintirile cu tata.

— Crezi că sunt aici doar pentru bani? Crezi că poţi rezolva totul scriind un cec?

Ochii lui Hideo par să se deconecteze.

— Atunci ne înţelegem unul pe altul mai puţin decât credeam.

— Sau poate că tu nu mă înţelegi. Îmi mijesc ochii. L-am văzut pe Zero în dormitoarele noastre, chiar înainte să explodeze bomba. Ascultă, nu şi-a făcut apariţia acolo ca să mă ameninţe, sau doar dintr-un capriciu, sau fiindcă ştie acum cine sunt. L-am urmărit pe Ren şi avem dovada că are legătură cu misiunea lui Zero. Acum e arestat. Asta înseamnă că Zero se simte *ameninţat*. Crede că ne apropiem şi de aceea s-a dezlănţuit. Să pună o bombă înseamnă că riscă să alerteze autorităţile, încercând să mă scoată din joc. L-am încolţit. Avem controlul.

— Iar asta înseamnă că e complet imprevizibil, încheie Hideo. E cineva despre care încă nu ştim nimic, şi nu vreau să mai văd o bombă explodând doar fiindcă vreau să-l prinzi.

— Doar fiindcă mă laşi pe mine fără serviciu nu înseamnă că nu va ataca iar.

— Aşa este. De aceea am anulat toate evenimentele în domuri.

— Toate? Din întreaga lume?

— Nu vreau ca oamenii să se adune, în carne şi oase, cu miile, în stadioane din întreaga lume, nu dacă reprezintă un risc pentru ei. Se pot bucura de restul turneului din confortul propriilor case.

Nu, *nu pot renunţa acum*. Panica veche, atât de cunoscută, reapare, groaza de a vedea cum se ridică un zid

între problemă şi soluţie. De a rămâne neajutorată, în timp ce pericolul se apropie de o persoană pe care o iubesc. Lipseşte ceva din peisaj, de parcă un element nou l-ar fi făcut pe Hideo să se răzgândească.

— Ai ştiut mereu că această muncă implică riscuri. De ce mă retragi acum? Ţi-e prea teamă să mă vezi rănită?

— Mi-e prea teamă să te implic în ceva care te depăşeşte, fără ca măcar să fi ales asta.

— Dar cu asta mă *ocup*, insist eu. Şi ştiu ce fac.

— Nu îţi pun la îndoială talentul, răspunde Hideo, părând enervat. Arată de parcă ar vrea să mai adauge ceva, dar se opreşte şi scutură din cap. Acum, tot ce vreau este să minimizez riscurile şi să mă asigur că nu va fi nimeni rănit. Se uită la mine. Ţi-ai făcut treaba, Emika. Ne-ai oferit suficiente informaţii despre când va avea loc operaţiunea şi ai găsit pe cineva implicat în planurile sale. E suficient pentru noi ca să ţinem în siguranţă publicul. Lasă poliţia să se ocupe de aici.

— Dar nu l-aţi *prim* încă pe Zero. Asta înseamnă că nu mi-am terminat treaba. Dacă ai o explicaţie mai bună, aş vrea s-o aud.

— Ţi-am dat-o deja.

— Nu prea.

— Vrei o explicaţie mai bună?

— Da, răspund, ridicând vocea. Cred că o merit.

Furia scânteiază în ochii lui Hideo.

— Îţi spun că vreau să *pleci*, Emika!

— Nu primesc ordine de la fostul meu şef! izbucnesc.

Hideo îşi mijeşte ochii. Se apleacă brusc, îşi pune mâna pe ceafa mea şi mă trage spre el. Mă sărută puternic. Cuvintele mi se opresc în gât. Un pumnal îmi taie furia tot mai mare.

Se dă înapoi, respirând greu. Sunt prea uimită să fac altceva decât să respir întretăiat. Îşi lipeşte fruntea de a mea, apoi închide ochii.

— Pleacă. Vocea lui e răguşită, disperată, furibundă. *Te rog*!

— Ce anume nu-mi spui? şoptesc eu.

— Nu pot să te las să lucrezi în continuare şi să mă aştept la urmări pozitive. Vocea lui scade. Dacă nu crezi niciunul dintre motivele mele, atunci te rog să îl crezi pe acesta.

Înainte de toate astea, stăteam pe pat şi răsfoiam articol după articol despre Hideo, întrebându-mă cum ar fi să-l cunosc într-o zi, să am la fel de mult succes ca el, să lucrez şi să vorbesc cu el, să *fiu* ca el. Acum, Hideo e în faţa mea, expunându-şi mecanismele fragile ale inimii, iar eu mă uit la el, furioasă şi confuză.

Ceva lipseşte. *E ceva ce nu-mi spune*. Oare Zero l-a ameninţat şi pe el? M-a ameninţat pe mine în faţa lui şi i-a cerut să mă scoată din joc? Clatin din cap şi îmi strâng mai tare genunchii la piept. Mi se învârte capul.

Mă studiază pentru o clipă.

— Tu şi coechipierii tăi veţi fi mutaţi la loc sigur. Ne vedem după încheierea turneului.

Apoi se ridică şi pleacă.

27

Dorm prost în noaptea aceea. Patul de spital nu prea se întinde cum trebuie şi, indiferent ce fac, nu-mi găsesc o poziţie comodă. Când reuşesc să aţipesc, vechi amintiri mi se strecoară în vise, scene de când aveam opt ani, când îmi duceam viaţa la New York.

Într-o zi am venit acasă de la şcoală, cu albumul şcolii la subraţ.

— Tati, e aici! am strigat, închizând uşa după mine.

Eram în clasa a treia şi şcoala ne lăsase pe mine şi pe colegii mei să decorăm coperta albumului, iar eu îmi petrecusem o săptămână desenând spirale şi rotocoale elaborate la colţuri.

Mi-a luat o secundă să-mi dau seama că era im haos în casă: bucăţi de hârtie pentru acuarele peste tot, haine tăiate în mormane mici pe podea, pensule şi găleţi răspândite pe masă. Într-un colţ se afla o rochie alandala la care lucra tata, prinsă de un bust în douăzeci de locuri. Mi-

am aruncat ghiozdanul pe jos, lângă uşă, şi m-am uitat la tata, care a trecut pe lângă mine, cu câteva ace între dinţi.

— Taţi? am zis. Când nu a răspuns, am ridicat vocea. Taţi!

— Ai întârziat. Mi-a aruncat o încruntătură rapidă, întorcându-se înapoi la treabă. Ajută-mă să scot păstăile din congelator şi să le pun la dezgheţat.

— Scuze, mi-am terminat tema la bibliotecă. Dar uite! Am ridicat albumul, rânjind. Au ajuns!

Eram mai mult ca sigură că ochii lui vor sări imediat la rotocoalele de pe copertă, că va zâmbi ca de obicei şi că se va grăbi să se uite mai de aproape. *Emi*, avea el să spună, *ce linii frumoase*!

În loc de asta, m-a ignorat şi a început să mai prindă în ace o bucată de rochie. Fredona pentru sine, o melodie cunoscută, pe care însă nu o puteam identifica, iar mâinile îi tremurau uşor. Aveam probleme? Am încercat să mă gândesc la ce putusem face greşit, însă nu am găsit nimic.

— Ce pregăteşti pentru cină? am întrebat, încercând să-l forţez să avem o conversaţie, în timp ce puneam albumul pe blatul de la bucătărie.

Nu a răspuns. Am strâns pensulele răspândite pe masă şi le-am pus în borcan, apoi am şters masa cu o cârpă udă. Laptopul era deschis pe masă şi am văzut un site cu numere îngroşate scrise cu roşu, alături de imagini cu zaruri, cărţi şi un simbol despre care atunci nu ştiam că aparţine unei bande.

Scria – 3.290 $.

— Taţi? am întrebat. Ce e asta?

— Nimic, mi-a răspuns, fără să se uite.

Nu înţelegeam că era un site pentru pariuri aparţinând unei reţele de infractori, dar ştiam ce înseamnă un minus în faţa unor cifre.

— Tati, am oftat cu emfază. Ai spus că nu poţi cheltui aşa banii.

— Ştiu ce am zis.

— Ai spus că te opreşti.

— Emika!

Nu i-am prins avertismentul din voce.

— Ai promis, am insistat eu şi mai tare. Acum nu vei mai avea bani. *Ai spus*…

— Taci!

Vocea m-a plesnit ca un bici. Am înlemnit, cu vorbele încă pe limbă şi cu faţa contorsionată de şoc. Ochii lui m-au găsit, în sfârşit, iar lumina din ei strălucea febril de furie şi roşu de la plâns. Într-o secundă, mi-am dat seama ce se întâmplase. Era un singur lucru care-l putea transforma pe tata dintr-un bărbat amabil şi blând într-o persoană crudă şi furioasă.

Primise veşti de la mama.

Furia începea deja să-i dispară de pe chip.

— N-am vrut, mi-a spus, scuturând din cap, confuz parcă. Emi…

Dar acum mă enervasem eu. Înainte să poată spune ceva, am făcut un pas în spate şi am strâns din buze.

— Ţi-a trimis mesaj, nu? Ce ţi-a mai zis acum? Că îi e dor de tine?

— Emika!

A vrut să mă prindă de mână, dar mă desprinsesem deja şi pornisem spre camera mea. Un sunet ascuţit îmi vibra în urechi. Ultimul lucru pe care l-am văzut, înainte să trântesc uşa, a fost tata, stând acolo, în faţa creaţiei neterminate, singur, cu umerii căzuţi, cu silueta întoarsă spre mine. Apoi m-am târât în pat şi am început să plâng.

Orele au trecut, şi mai târziu în acea seară, uşa mea s-a crăpat doi centimetri şi l-am văzut pe tata trăgând cu ochiul înăuntru, ţinând o farfurie plină ochi cu pizza.

— Pot intra? a întrebat încet.

M-am uitat urât la el de sub pături. A intrat şi a închis uşa după el. Avea cearcăne negre sub ochi. Pentru prima dată, mi-am dat seama cât de extenuat era şi că probabil nu dormise ca lumea de câteva zile. S-a aşezat pe marginea patului şi mi-a întins farfuria. Am vrut să mă încăpăţânez, să stau supărată, dar stomacul mi-a chiorăit

la aroma de roşii şi caşcaval topit, aşa că m-am aşezat în capul oaselor şi am luat o felie.

— Albumul tău arată minunat, Emi! mi-a spus, după ce am înghiţit prima felie. Mi-a zâmbit obosit. Îmi dau seama că ai muncit din greu la el.

Am ridicat din umeri, încă nepregătită să îl iert, şi am luat a doua felie.

— Ce s-a întâmplat azi cu tine? am mormăit.

A rămas tăcut o vreme.

— Ce a mai vrut de data asta? am continuat.

Dar ştiam deja. La fiecare şase luni, mama îl contacta, fiindcă îi era dor de el, însă dispărea de fiecare dată. Nu mă pomenea niciodată.

Când am întrebat iar, tata şi-a scos telefonul. L-a întins spre mine, fără să spună nimic. M-am uitat la el.

Mama îi trimisese o poză cu mâna ei. Pe deget avea un inel mare cu diamant, tăiat într-un pătrat fabulos.

M-am uitat în ochii obosiţi ai tatii.

Era atât de frumoasă! Dar frumuseţea poate face oamenii să uite de cruzime.

Am stat aşa o vreme, fără să spunem un cuvânt. Apoi am atins mâna tatii cu a mea. A privit în jos, nu în ochii mei, ruşinat.

— Îmi pare rău, Emi, a spus încet. Îmi pare atât de rău! Sunt un prost.

Am clătinat doar din cap. Apoi mi-am încolăcit braţele în jurul gâtului său, iar el m-a ţinut strâns, încercând să lipească la loc vieţile pe care ea le lăsase în urmă.

MĂ trezesc din vis, cu mâinile strânse în pumni. Telefonul arată 3: 34 a.m., iar televizorul din cameră e încă pornit, difuzând ştiri.

Stau întinsă, în tăcere. Îmi ia multă vreme până îmi relaxez în sfârşit mâinile şi mă las pe spate în pat. Mă uit la ştiri fără să le dau prea multă atenţie. Reporterul a început deja să discute despre rezervele de jucători

surpriză care ne vor înlocui pe mine şi pe Ren.

— …Brennar Lyons, Nivelul 72, un jucător surpriză din Scoţia, va reprezenta Cavalerii Phoenix în calitate de Arhitect. Jackie Nguyen, o Luptătoare…

Vocea reporterului devine un zgomot indescifrabil, iar gândurile mi se întorc la coechipierii mei. Ce cred ei acum? Explicaţia publică pentru plecarea lui Ren a fost că fusese prins pariind. Explicaţia pentru mine a fost că primisem ameninţări cu moartea pentru ştirea despre relaţia mea cu Hideo.

Hideo. Declaraţia lui îmi joacă în minte, de parcă aş fi înregistrat-o într-o Amintire.

Ochii îmi zboară la cutia adusă de Roshan şi de Hammie înainte să plece, şi o iau din nou, deschizând-o. Îmi trec degetele peste cioburi şi fâşii. Inima îmi bate puternic. Mă doare în piept.

Lovesc patul cu pumnul. Zero o să scape nepedepsit. Gândurile mele trec prin tot ce am reuşit să descoperim până acum. Coordonatele tuturor oraşelor mari unde aveau să se ţină turnee de Warcross. Bucăţi la care se umblase în interiorul fiecărei Lumi din campionat. Un fişier care s-a distrus singur. O tentativă de asasinat. Şi o coloană sonoră pe care o crease Ren, ca să fie poate rulată în timpul finalei.

Atât de multe bucăţi. Le repet în minte până când calupul de ştiri se încheie şi o ia de la capăt.

Apoi văd un mesaj nou în câmpul meu vizual.

Gândurile mi se împrăştie, şi privesc nota. Cum de mi-a ajuns mesajul? Nu e de la cineva preaprobat. De fapt, nu are nicio etichetă. Ezit, şi apoi îl deschid.

Pentru tine, ca de la un vânător la altul.

Asta e tot ce spune. Expir, fără să ştiu că îmi ţinusem respiraţia. *De la un alt vânător*? Cumva, unul dintre ceilalţi vânători de recompense a găsit o metodă de a-mi pătrunde prin scuturi. Ştiu cine sunt.

Capul mi se întoarce spre camera de securitate dintr-un colţ al tavanului, întrebându-mă dacă au pătruns în

sistemul ei ca să mă supravegheze, apoi atenţia mi se întoarce la mesaj. Are un buton de *Acceptă invitaţia*? ataşat. Mă ridic. Apoi, cu degetele tremurând, accept.

O siluetă virtuală se materializează la câţiva metri distanţă, cu mâinile şi braţele ascunse sub apărători şi mănuşi. Ochii lui albaştri strălucesc. Tresar când îi recunosc faţa.

E Tremaine.

Ridică o sprânceană când îmi vede expresia şocată.

— Salut, Piersicuţă! spune el, cu un rânjet lăţit pe faţă. Ce onoare!

— Eu… încep, apoi mă bâlbâi puţin. Eşti unul dintre ceilalţi vânători ai lui Hideo?

Se înclină în batjocură.

— Am fost la fel de surprins când am aflat despre tine.

— Cum ai făcut mesajul să treacă de scuturi?

— Nu eşti singura care cunoaşte anumite trucuri.

— De ce mă contactezi? De ce-ţi arăţi faţa?

— Relaxează-te, Emika! Am găsit ceva ce te-ar putea interesa.

Înainte să-l pot întreba ce anume, el se întinde şi face o mişcare baleiată cu mâna. Un fişier se materializează între noi, plutind în aer ca un cub albastru, strălucitor.

— Tu ai cealaltă bucată din fişier, spune el.

Mă încrunt la cubul strălucitor pentru o secundă, înainte să-mi dau seama că e o altă bucată din *proj ice HT1.O*. E acelaşi fişier pe care i l-am smuls lui Ren înainte de tentativa de asasinat.

— Cum ştiu că nu încerci să-mi transmiţi un virus?

Pare jignit de întrebarea mea.

— Nu crezi c-aş găsi metode mai subtile s-o fac? încerc să te ajut, idioato.

Mă încrunt şi scrâşnesc din dinţi.

— De ce? Se presupune că suntem rivali.

Zâmbeşte iar, ducându-şi două degete la frunte şi salutându-mă.

— Nu şi dacă Hideo ne-a eliberat din funcţie. Am primit deja o plată compensatorie, aşa că nu prea mai am motivaţie să continui. Am treburi mult mai importante la care să mă concentrez acum. Îşi înclină capul spre mine. Dar pariez că *tu* eşti încă interesată să-l protejezi pe Hideo, nu?

Mă înroşesc, iritată.

— M-am gândit c-aş putea să dau mai departe ce-am găsit, arată el spre fişier. Un dar, ca de la vânător la vânător. Aşa, dacă îl găseşti pe Zero, vei şti cine te-a ajutat.

Clatin din cap, încă nevrând să ating fişierul.

— Nu am încredere în tine.

— Nici mie nu-mi placi. Dar n-avem timp acum pentru asta, nu?

Ne uităm unul la altul pentru o secundă, înainte să accept fişierul. Pentru o clipă, aştept să se întâmple ceva oribil, de parcă aş fi descărcat un virus. Dar nu se petrece nimic. Fişierul pare curat.

Poate că în fond e sincer.

Mă uit la el.

— L-ai ajutat pe Roshan să-l scoată pe Ash din clădire.

Expresia i se schimbă. Mă întreb dacă decizia de a mă ajuta are ceva de-a face cu momentul acela; dacă el, în calitate de vânător, înţelege ce s-a petrecut de fapt atunci.

Tremaine ridică din umeri şi se întoarce.

— Spune-i lui Roshan c-am trecut pe-aici, mormăie el.

Înainte să-i mai pot spune ceva, dispare, lăsându-mă din nou singură în cameră, privind amorţită la locul din care tocmai a plecat forma lui virtuală.

Cum e posibil? Mă gândesc la petrecerea de deschidere, când i-am înfruntat pe el şi pe Max Martin, când s-a răţoit la mine. Datele sale arătaseră perfect normale, deghizate în a fi de nedeosebit faţă de cele ale unui jucător obişnuit. Nici măcar nu văzusem vreun scut instalat pentru protecţie. Probabil crease un sistem întreg,

elaborat, de informaţii false, pentru a păcăli pe oricine încerca să ajungă la el. Cel mai probabil mă studiase şi el. Se aflase chiar în faţa mea, iar eu l-am ratat complet. *Ticălos viclean*, mă gândesc.

Mă uit lung la fişier, încercând să-i dau un sens. E clar afectat, la fel ca bucata din posesia mea.

Ochii mei se îndreaptă iar spre conţinutul cutiei mele.

Ornamentul meu de Crăciun şi tabloul tatii au fost distruse, însă asta nu înseamnă că nişte urme din ele, oricât de mici şi de stricate, nu au rămas. Iar dacă ai destule bucăţi, poţi vedea cum arăta originalul.

Deschid un meniu principal şi apăs cu degetele rapid pe coapse. Apare un meniu derulant. Răsfoiesc înapoi până când ajung la ziua primului meci de Warcross.

Acolo mă opresc.

proj ice HT1.O.

Apăs. Imediat, apare un mesaj de eroare, spunându-mi că fişierul nu mai există. Dar, de data aceasta, rulez un program care forţează fişierul să se deschidă oricum. Camera de spital din jurul meu dispare, iar eu mă scufund într-un câmp de cod-fantomă deteriorat.

Totul e nonsens, parţial corupt – exact ca fişierul trimis de Tremaine. Scot ce mi-a trimis el şi apoi execut ambele fişiere împreună, unindu-le. Deodată, am suficiente informaţii ca fişierul să se deschidă.

E o Amintire.

Mă aflu într-o Amintire a altcuiva, în interiorul unui spaţiu imens, slab luminat. O gară? Oriunde s-ar afla, este o locaţie reală, palpabilă. Pânze de păianjen decorează spaţiul liber dintre arcade, raze albicioase şi subţiri de lumină taie întunericul ca să puncteze podeaua. Oamenii se află adunaţi acolo într-un cerc relaxat, dar sunt tăcuţi, cu feţele ascunse în întuneric. Alţii apar ca figuri virtuale, de parcă s-ar fi logat de la mare distanţă ca să participe.

— Piesa e gata, spune cineva.

Tresar şi-mi dau seama că vorbele vin de la persoana

prin care privesc. Este vocea lui Ren. *E una dintre Amintirile lui Ren*.

Una dintre siluetele din întuneric încuviinţează atât de subtil, că abia remarc.

— E conectată? întreabă. Cuvintele sale sunt doar o şoaptă, însă, datorită felului în care arcadele tunelului se curbează spre tavan, aud ce spune la fel de clar ca şi cum ar sta lângă mine.

Perspectiva mea, Ren, încuviinţează şi el.

— Va începe să cânte în secunda în care se încarcă lumea de la finala campionatului.

— Arată-mi.

Autoritatea din vocea siluetei misterioase mă îngheaţă. E chiar Zero, în carne şi oase, din viaţa reală.

Ren îl ascultă. O secundă mai târziu, muzica ţâşneşte în căşti, cu ritmul deja cunoscut. Când ajunge la refren, o opreşte, apoi arată un munte de cod strălucitor tuturor.

— Asta va porni numărătoarea inversă pentru Artefactele falsificate, spune el.

Inspir adânc. Artefacte falsificate? Echipele din finală au Artefacte falsificate?

Falsificate să facă ce?

— Bine, încuviinţează Zero.

Priveşte în jur, la fiecare persoană în parte. Fiecare dintre ei scoate o copie plutitoare a unei misiuni, sincronizându-se unii cu ceilalţi şi verificându-şi progresul. În câmpul meu vizual, Ren scoate şi el o copie. Ochii mei se măresc, citind. Asta căutam.

Detaliază întocmai planul lui Zero.

În timpul Analei, Zero va înlocui Artefactele cu unele false. Corupte. Acestea vor conţine un virus care va trece pe la fiecare dintre utilizatorii Neurolink.

De aceea Zero a colectat atât de multe date în interiorul fiecăreia dintre lumile Warcross. De aceea alocase câte o locaţie fiecăruia dintre acoliţii săi. Se asigurau că virusul va lovi în fiecare locaţie şi că niciun scut nu îl poate opri.

Respir întretăiat, cu ochii aţintiţi la text. Ce va face virusul? Va distruge Neurolink? De ce ar *vrea* să-l distrugă? Ce se va întâmpla cu oamenii autentificaţi în timpul ultimului meci?

Ultimul meci. Nu e o coincidenţă că şi-a ales acum momentul. Aproape toţi utilizatorii Neurolink vor fi Online în toată lumea în timpul finalei.

De ce ar vrea Zero, clar priceput la tehnologie, să distrugă *această* tehnologie?

În Amintire, Ren vorbeşte iar.

— Mai trebuie de verificat ceva, spune el. Emika Chen. Cealaltă jucătoare surpriză.

Zero se întoarce spre el.

— Ai găsit ceva?

— E conectată cu Hideo în afara turneului, în mai multe feluri. Ne adulmecă urma. Dacă găseşte ceva important şi îl anunţă, va găsi o cale să ne oprească.

Mă trece un fior. Ren mă găsise primul; îl alertase pe Zero în privinţa mea, posibil simultan cu avertismentul meu faţă de Hideo în privinţa *lui*.

— O voi cerceta. Vocea lui Zero e calmă. Le vom urmări mişcările, şi dacă încearcă să-l avertizeze, voi şti. Putem oricând transforma totul într-un dublu asasinat.

Amintirea se încheie. Se evaporă în jurul meu până când revin în camera de spital. Stau acolo, cu inima bătând nebuneşte, cu capul învârtindu-mi-se, simţindu-mă mai singură ca niciodată.

Un dublu asasinat. Această întâlnire trebuie să fi avut loc înainte de prima tentativă la viaţa lui Hideo. Împărtăşisem informaţii cu el, iar ei încercaseră să-l ucidă. Apoi, Zero mi se arătase, avertizându-mă să mă ţin departe de tot, oferindu-mi să mă alătur lui în schimb. *Explozia*. Zero nu a avut probleme să se răzbune şi pe mine.

Instinctiv, dau să mă conectez cu Hideo.

Ar trebui să-i trimit totul acum. Să-i spun totul despre virusul lui Zero, despre Artefactele falsificate. Dar, dacă îl contactez.

Zero ar putea afla. Iar dacă vede că Hideo face ceva în finală pentru a-l opri, Zero va şti că am comunicat cu el. S-ar putea să schimbe planul, şi atunci, tot ce am descoperit deja ar fi inutil.

Trebuie să opresc asta fără ca Zero să ştie, fără să-l implic pe Hideo. Iar asta înseamnă că trebuie să-mi croiesc drum înapoi în finală şi să-l opresc pe Zero să planteze Artefactele false.

Expir întretăiat.

Poate că situaţia *chiar* mă depăşeşte. O parte micuţă şi speriată din mine îmi aminteşte că, dacă mă opresc acum, şi dacă plec, aşa cum a insistat Hideo, Zero mi-ar putea reda Amintirile.

Dar nu pot să suport ideea plecării. Dacă fac asta, ce se va întâmpla? Privirea îmi cade iar asupra cutiei de lângă mine. Mă pot concentra numai asupra rămăşiţelor obiectelor mele dragi. Pot doar să mă gândesc la Zero, ascuns în spatele măştii lui nesuferite, frustrant de opace, spunându-mi ce să fac. Mă enervez şi încleştez pumnii.

Hideo vrea să ies din meciurile oficiale şi din vânătoare. Zero m-a avertizat să stau deoparte. Dar eu nu m-am priceput niciodată să urmez instrucţiunile. Sunt vânător de recompense. Iar dacă prada mea e încă acolo, trebuie s-o găsesc.

Cobor din pat, merg spre colţul de sub camera de securitate, mă întind şi smulg firele. Se întunecă. Apoi îi sun pe Roshan şi pe Hammie. Când răspund, vocea mea e o şoaptă:

— Sunteţi gata pentru adevăr? întreb.

— Gata, răspunde Roshan.

— Bine. Fiindcă mi-ar prinde bine ajutorul vostru.

28

n…

Kaţl UIIG a inl ar spune că e cea mai proastă idee să mă conectez acum la Lumea întunecată. Aproape că am murit într-o explozie, nu mai am un loc de muncă, iar un hacker şi echipa lui sunt pe urmele mele, transformându-

mă din vânător în pradă, gata să mă elimine în secunda în care dau vreun semn că îi urmăresc mai departe. S-ar putea să am şi un asasin pe urme acum – probabil că sunt pe lista loteriei de asasinate din Bârlogul Piraţilor.

Dar nu mai am timp.

Acum, ghetele mele virtuale se târăsc prin bălţile de pe Drumul Mătăsii, iar eu traversez stradă după stradă de semne cu roşu-neon, toate cuprinzând numele şi informaţiile persoanelor care au fost expuse în Lumea întunecată. Există mai mult trafic în această parte, un amestec de utilizatori anonimi care se înghesuie pe alei şi în faţa uşilor, creând ideea unei pieţe de noapte. Fire rătăcite cu becuri atârnă deasupra capului, iar dincolo de ele pot vedea versiunea în oglindă a oraşului, atârnând cu susul în jos din cer.

Mă uit obosită la standurile pe lângă care trec. Unele vând obiecte de Warcross, aşezate frumos pe tejghele, totul de la inele de aur la cape strălucitoare, cizme de piele şi armuri de platină, elixire vindecătoare şi cufere cu comori. Altele vând lucruri reale, dar ilegale. Unul oferă arme şi gloanţe scoase în afara legii, promiţând livrare peste noapte de la treizeci de lăzi în sus. Altul vinde droguri – standul arată la fel de profesionist ca un magazin online, unde adaugi grame de cocaină şi metamfetamină în coş, primeşti pachetele la uşă două zile mai târziu şi laşi recenzii de client pentru comerciant, fără a-ţi pune în pericol identitatea. Un al treilea stand oferă pastile de slăbit neautorizate de ministerul sănătăţii, în timp ce altul are reduceri la o transmisiune live, nerecomandată minorilor, cu o fată faimoasă din Lumea întunecată. Mă strâmb şi privesc în altă parte. Există standuri cu opere de artă furate, fildeş braconat, un schimb valutar între note virtuale, monede virtuale şi yeni japonezi şi, firește, standuri de pariuri pe jocurile Warcross şi Darkeross.

Văd pariuri făcute chiar acum pentru finală – sumele sunt astronomice. Un număr pluteşte deasupra fiecărui stand, spunându-mi câţi oameni se gândesc acum să

cumpere de la acel comerciant. Numărul de deasupra standului de pariuri e 10.254. Zece mii de oameni fac pariuri numai la standul ăsta micuţ. Îmi pot doar imagina cât de multe se fac acum în locuri mai mari, cum ar fi Bârlogul. E un alt avertisment asupra numărului de oameni care vor fi autentificaţi în Neurolink în finală, iar asta mă face să mă mişc mai repede.

Mă opresc la un stand de schimb, să convertesc o sumă mare de bani în note. Chiar şi acum, să schimb atâţia bani îmi provoacă o durere fizică – ce nu aş fi dat, cu câteva luni în urmă, să am doar atât pentru tot restul vieţii. Dar îi schimb oricum, privind cum numerele de pe ecranul meu se schimbă de la un tip la altul. Apoi merg mai departe. În sfârşit, ajung la intersecţia dintre Drumul Mătăsii şi Aleea Principală. Când mă uit în josul aleii, văd comerciantul dorit: Imperiul de Smarald, care vinde energizante scumpe, valoroase şi extrem de rare.

Exteriorul arată ca un cort de circ enorm, pictat cu dungi late, negre şi aurii, care sclipesc sub şiruri de luminiţe. Cele două falduri de la intrarea în cort se curbează de ambele părţi, dezvăluind o gaură căscată, neagră ca noaptea, în care se întinde un covor roşu. O teamă imediată, instinctivă, mă loveşte drept în stomac. Tata şi cu mine am plecat odată la plimbare în pădure la miezul nopţii, iar când a trebuit să trecem prin spaţiul unui trunchi de copac scobit, aproape că am făcut un atac de panică. Intrarea în circ îmi provoacă acelaşi soi de teamă: să pătrund în necunoscut, dincolo de care se află ceva periculos. De fapt, această intrare intimidantă face parte din celula de securitate a comerciantului, ca să îi descurajeze pe cei gură-cască. Dacă ţi-e prea teamă să intri, probabil că ţi-e la fel de teamă şi să cumperi.

O pereche de gemene pe catalige stau de o parte şi de alta a intrării. Se apleacă spre mine când mă apropii, cu feţele vopsite în alb şi ochii complet negri.

— Parola, spun ele la unison, cu aceeaşi încruntătură. În acelaşi timp, pe ecranul meu apare o casetă

transparentă. Scriu parola de azi, un şir de treizeci şi cinci de litere, cifre şi simboluri amestecate. Gemenele se gândesc o clipă, apoi se dau la o parte, făcându-mi un semn tăcut cu braţele ca să intru în Imperiu. Inspir adânc şi fac un pas înainte.

În interior, e complet beznă. Continui să merg, numărându-mi cu grijă paşii. După ce fac zece, mă opresc şi o iau la dreapta. Mai fac opt. Mă opresc, o iau la stânga. Cincisprezece paşi. Continui să merg într-o combinaţie lungă şi elaborată, până când fac douăzeci de paşi în faţă şi mă opresc de tot.

Utilizatorii care nu ştiu cum să treacă de acest al doilea scut de securitate rămân captivi în întuneric. Le poate lua apoi săptămâni să-şi recapete avatarul şi contul pierdute.

Mă întind şi bat. Spre uşurarea mea, se aude un răpăit, de parcă aş bate în lemn. O poartă se ridică, iar eu intru în pântecele enorm al circului, un spaţiu luminat cu sute de becuri suspendate.

Peste tot se află rafturi şi poliţe, afişând borcane de sticlă în care găseşti tot soiul de energizante: pietre preţioase stacojii şi bile albe, mingi de puf în culorile curcubeului şi cuburi cu dungi albastre, sfere ca o tablă de şah, dar şi baloane transparente, ca de săpun. Unele dintre ele au fost văzute o singură dată într-un joc şi nu au mai fost oferite niciodată, în timp ce altele sunt prototipuri, încă în dezvoltare la Henka Games, şi totuşi ajunse acum în mâinile hackerilor care le vând aici. Deasupra fiecăruia pluteşte numele său cu litere aurii, împreună cu preţul de pornire pentru licitaţie. Moarte Subită: 4B.550 14. Atac Extraterestru: 150.000 14.

Grupuri de avataruri anonime se adună în faţa celor rare, comentând încântaţi. Roboţi de pază alunecă pe podea, arătând ca nişte doamne cu fălci metalice, măşti cu nasul lung şi umbrele negre de soare. Le studiez mişcările. Există întotdeauna un model după care se mişcă, oricât de aleatoriu. Am în câmpul vizual pictograma unui coş de

cumpărături şi un spaţiu în care pot scrie suma. Mă uit în jur, admirând fiecare dintre borcanele de sticlă, înainte să găsesc unul pe un postament, în interiorul căreia se află o bilă care arată ca o minge de cristal îngheţată, cu suprafaţa decorată cu pene de chiciură deosebit de frumoase.

Îngheţare Echipă: 201. QGQ 14. Aceasta, conform descrierii însoţitoare, va imobiliza întreaga echipă adversă timp de cinci secunde.

Oamenii adunaţi în jurul borcanului de sticlă au cu toţii palete de licitaţie, şi îmi dau seama că licitaţia este deja în curs. Mă alătur şi primesc o paletă de la un robot de pază din apropiere. Sunt cinci roboţi care patrulează această licitaţie, doi dintre ei alunecând de la o altă licitaţie, tocmai încheiată. Stând lângă borcan este o fetiţă, adjudecătoarea, care poartă un joben aproape la fel de înalt ca ea.

— Două sute cincizeci şi una de mii de note! strigă ea repede. Aud două cincizeci şi două? Cineva ridică paleta. Două cincizeci şi două! Aud două cincizeci şi trei?

Licitaţia continuă, până când se restrânge la o luptă între doi utilizatori. Îi privesc cu atenţie. Cea mai mare sumă licitată este acum de 295.000 de note, iar al doilea utilizator ezită să ridice suma la 300.000. Fetiţa continuă să strige, aşteptând să accepte cineva. Nimeni nu o face. Avatarul care a oferit suma mai mare se îndreaptă de spate, scoţând pieptul în afară de încântare.

— Nimeni pentru trei sute de mii? întreabă fetiţa, privind în jur. Două nouăzeci şi cinci o dată, de două ori…

Ridic paleta şi strig:

— Patru sute!

Toţi ochii se rotesc către mine, şocaţi. Şoaptele se strecoară prin mulţime. Fetiţa arată spre mine şi zâmbeşte:

— Patru sute! exclamă ea. Aşa mai merge! Aud patru sute una?

Priveşte prin cort, dar nimeni nu mişcă. Celălalt

avatar se uită urât la mine, dar eu am grijă să nu-i răspund.

— Vândut!

Fetiţa bate din palme în direcţia mea.

Pictograma mea cu coşul de cumpărături se actualizează brusc, apare numărul 1, iar numărul notelor scade cu 400.000. În acelaşi timp, energizantul îngheţare Echipă dispare din borcanul de sticlă de pe postament, iar celelalte avataruri încep să se împrăştie, mormăind. Licitantul perdant mai rămâne, totuşi, cu ochii pe mine, la fel ca şi ochii roboţilor de pază.

Îi mulţumesc adjudecătoarei, apoi merg să mă uit la celelalte borcane. Îmi permit să mai cheltui încă un milion de note, şi am nevoie de cât mai mult ajutor posibil.

Mă alătur unei a doua licitaţii, pentru un energizant care arată ca o creatură rotundă, mârâitoare, pufoasă, cu două labe mari. Regele Artefactelor. Dacă Artefactul adversarilor este vizibil, poţi folosi acest energizant ca să teleportezi automat Artefactul în mâinile tale, câştigând instant.

De data asta, licitaţia începe la 500.000 de note.

Din nou, adjudecătoarea strigă sumele în creştere rapidă. Din nou, se rezumă la câţiva licitatori activi. Eu sunt una dintre ei. Licitaţia urcă la 720.000, iar eu am un singur adversar, care nu renunţă. În sfârşit, frustrată, arunc un număr despre care ştiu că depăşeşte cu mult valoarea energizantului.

— *Vândut* pentru optzeci şi opt! exclamă adjudecătoarea.

880.000 de note.

Tresar la gaura pe care operaţiunea mi-o face în buget, apoi îmi verific rucsacul să mă asigur că ambele obiecte sunt bine depozitate. În viaţa reală, scanez să văd dacă există cineva care vrea să-mi spargă inventarul. Utilizatorii bogaţi vin uneori aici şi cumpără câteva obiecte de valoare. Alţi utilizatori aşteaptă până când cumpărătorul se întoarce cu spatele şi îi sparg inventarul,

furând energizantele. Câteva avataruri şi-au îndreptat deja atenţia spre mine după cele două achiziţii, iar interesul lor face să mi se ridice părul pe ceafă.

Mai am mai puţin de 200.000 de note rămase, ceea ce nu-mi poate aduce nimic care să merite să fie utilizat în finală. Aşa că, în schimb, privesc în jur, întrebându-mă pe cine să abordez ca să mai fur un energizant de valoare. În sfârşit, mă decid asupra unei licitaţii ce are ca obiect un energizant care mă încântă. N-am mai auzit niciodată de ăsta, ceea ce mă face să cred că e un prototip, sau chiar ilegal, creat de un utilizator.

Putere Divină: 751.000 – N. 14 oferte.

Energizantul acesta îţi oferă capacitatea temporară de a manipula orice într-un nivel de Warcross. Perfect.

Licitaţia e aproape încheiată, fiindcă s-a ajuns la doi utilizatori, însă, de data aceasta, stau doar şi privesc din spatele roboţilor de pază. Preţul continuă să crească. În cele din urmă, se opreşte, blocat la aproape un milion de note, când unul dintre utilizatori ezită.

— Aud oare un milion? strigă adjudecătorul. Un milion net? Nu? Numără, şi când se pare că nu mai doreşte nimeni să liciteze, arată spre câştigător. *Vândut* pentru nouă nouăzeci!

Câştigătorul licitaţiei este un bărbat înalt, care poartă o haină în carouri. După ce pune energizantul în servietă şi se întoarce să plece, mă apropii mai mult, fără să atrag atenţia roboţilor de pază. În viaţa reală, tastez cu furie, încercând să găsesc un moment în care bărbatul e singur şi vulnerabil. Roboţii de pază îşi continuă rotaţiile aleatorii. Unii dintre cei folosiţi pentru paza acestei licitaţii se îndepărtează acum, ca să patruleze lângă alta, care abia a început.

În sfârşit, văd o portiţă, un spaţiu în care doi roboţi de pază au plecat şi mi-au lăsat o cale îngustă, dar liberă, către cumpărător. Mă îndrept spre el, crescând pasul pe măsură ce mă apropii. Apoi, chiar când vrea să se întoarcă, sar şi îi înşfac servieta.

Un avatar obişnuit nu ar avea nici pe departe forţa necesară pentru asta, însă eu mi-am îmbunătăţit codul avatarului de ani de zile, programându-l fix pentru acest gen de operaţiune. Aşa că, atunci când mâna mi se închide pe mânerul servietei, răsucesc cu putere, iar servieta ajunge în posesia mea.

Însă bărbatul nu e prost. Nimeni care cheltuie un milion de note pe un energizant nu poate fi. Instantaneu, alte două avataruri de lângă noi se aruncă spre mine. Are agenţi de pază proprii aici. Abia dacă reuşesc să le scap din gheare înainte s-o tulesc spre ieşire. Dacă pot intra înapoi în tunelul întunecat, unde roboţii de pază nu au acces, pot să ies cu toate obiectele neatinse.

Unul dintre avataruri scoate un pumnal şi se lansează, gata să mă sfâşie cu lama. Mă dau la o parte, dar al doilea avatar mă prinde de picior şi mă dezechilibrează. Lumea se învârte cu mine şi deodată mă uit la cameră de pe podea. Lovesc şi, simultan, tastez frenetic. Dar nimic din ce fac acum nu îmi poate spori siguranţa dincolo de nivelul la care e; nu am timp pentru asta. În jurul nostru, roboţii de pază au remarcat încăierarea şi se adună instantaneu lângă intrare, blocând accesul. Alţii se grăbesc spre mine, iar ochii femeilor mecanice aruncă scântei. Umbrelele lor negre se învârt ca nişte lame foarte ascuţite. Mâinile lor mă prind de braţe. Lovesc din nou când bărbatul se apleacă să apuce mânerul servietei. Cele două ajutoare îmi iau rucsacul.

Deodată, unul dintre roboţii care mă ţin îl loveşte pe bărbat cu marginea umbrelei. Eu icnesc când lama îi taie braţul. Sunt pixeli, fireşte, însă omul tot cade pe spate, cu mâna stângă separată de restul spaţiului, nefolositoare. Mă uit la robot, surprinsă, dar mă ignoră şi atacă celelalte două avataruri, înainte să se întoarcă spre ceilalţi roboţi.

— *Fugi*, Em! mi se strigă.

Îmi sare inima. Nu e deloc un robot. E vocea lui Roshan.

Mă ridic în picioare şi mă grăbesc spre ieşire. Un alt

robot mă acoperă – e Hammie. Apoi, un alt treilea. *Asher*! Protecţia lor respinge atacurile celorlalţi, care nu par pregătiţi să îşi atace propriul soi. Mă strecor printre doi roboţi de pază care s-au grăbit spre incident, însă nu ştiu cum să se comporte cu roboţii controlaţi. Apoi ajung la intrare, iar zgomotul din spatele meu scade.

Urmez numărul de trepte şi întoarceri de la intrare, apoi ţâşnesc printre clapetele din faţă ale cortului şi mă trezesc înapoi pe aleea îngustă. Gemenele de la intrare nu îmi dau atenţie. În grabă, deschid un dialog şi mă deloghez din Lumea întunecată. Totul în jurul meu se întunecă şi, o secundă mai târziu, m-am întors în camera mea virtuală personală.

Am încă servieta. Am încă rucsacul. Obiectele sunt toate aici.

Încep să lucrez la deschiderea servietei. Nu o mai pot ţine multă vreme fără să atrag atenţia. După câteva încercări, servieta se deschide, iar în interior se află Puterea Divină, albastră şi minunată, cu norii rotitori adunându-se sub degetele mele.

Mă uit lung, cu inima bătând nebuneşte. Depozitez cu grijă fiecare dintre cele trei noi energizante în inventarul meu, în spatele mai multor carcase. Apoi aştept în camera mea virtuală, trimiţând pinguri şi invitaţii la fiecare câteva secunde către conturile coechipierilor mei.

Pentru o vreme, nu apare nimeni. Oare au fost blocaţi în afară? Sau prinşi?

Roshan se materializează primul, urmat de Hammie. Apoi, ultimul, apare şi Asher. Nu mai arată ca nişte roboţi de pază – şi-au aruncat carcasa. Zâmbesc. Nu am mai lucrat cu nimeni într-o vânătoare până acum, însă cu coechipierii mei alături pare mult mai uşor.

Asher vorbeşte primul.

— Deci? Se uită la mine cu o sprânceană ridicată. Sper c-ai pus mâna pe ceva folositor, să merite toată osteneala.

Dau din cap, apoi deschid inventarul să le arăt ce am.

Ochii lui Asher se măresc, în timp ce Roshan mormăie o înjurătură.

— Tremaine ar face bine să spună adevărul despre fişierul pe care ţi l-a trimis, spune el.

— Adevăr sau nu, adaugă Hammie, finala va fi una interesantă, cu astea incluse.

— Dacă nici ele nu ne ajută să-l învingem pe Zero, spun şi eu, atunci nimic nu o poate face.

29

Cu toate scandalurile în curs, se estimează deja că finala dintre Cavalerii Phoenix şi Andromeda va fi cel mai vizionat joc din istoria Warcross. Ştirile nu spun nimic astăzi, cu excepţia prezentării unor filmări despre jocuri, fiecare canal încercând frenetic să-l depăşească pe celălalt – canale în fiecare limbă, din fiecare ţară. Am senzaţia că întreaga lume a luat o pauză şi se concentrează numai pe asta. În Tokio, magazinele şi restaurantele se închid, ca pentru o sărbătoare naţională. Oamenii care nu se pot autentifica uşor de acasă aglomerează internet cafe-urile şi barurile, cu lentilele puse. Oraşul este luminat de pictograme, simbolurile adunându-se în zonele unde sunt cei mai mulţi oameni.

Mă îndepărtez de fereastra camerei mele de hotel şi mă întorc să stau pe canapea. Sunt cazată într-unul dintre numeroasele centre ale oraşului Tokio, înregistrată la hotel sub un nume fals. Din câte ştiu, Hideo crede că m-am întors la New York. De la conversaţia noastră de la spital, mi-a trimis un singur mesaj.

Stai deoparte, Emika. Te rog să mă crezi.

Acum mă uit la un ceas transparent, afişat aproape de centrul ecranului meu, socotind timpul. În urmă cu doar câteva săptămâni, am intrat din greşeală în meciul de deschidere pentru turneul din acest an. Acum mai sunt doar cinci minute până la începerea finalei. Cinci minute înainte să trebuiască să intru din nou în joc – doar că, de data asta, intenţionat. Verific de două ori totul, asigurându-mă că am funcţia de înregistrare activată. Stochez jocul de

azi ca pe o nouă Lume cu Amintiri în contul meu. Dacă lucrurile nu merg bine azi din cauza lui Zero, cel puţin voi avea o înregistrare de studiat.

Asta dacă virusul nu mă loveşte mai întâi.

În sfârşit, în câmpul meu vizual plutesc câteva cuvinte.

Campionatul de Warcross, ediţia a VIII-a Finala

CAVALERII PHOENIX vs. ANDROMEDA

Inspir adânc.

— Pornim, murmur.

Apoi mă întind, scriu cuvintele cu un deget, iar lumea din jurul meu se întunecă.

Înainte să văd ceva, aud şuieratul vântului. Apoi, lumea devine vizibilă, iar eu stau pe o lespede, privind în jos spre un lac perfect circular, înconjurat din toate părţile de ziduri metalice înalte de sute de metri. Când mă uit în spate, îmi dau seama că nu e nimic acolo decât oceanul deschis, de fiecare parte a zidului.

În centrul lacului circular, zece poduri de oţel – niciunul conectat – se întind către ziduri ca o stea. Fiecare duce la o poartă metalică înaltă, de hangar, încastrată în zid, la distanţă egală. De ambele părţi ale fiecărei porţi enorme se află roboţi de pază. Privesc cum se materializează energizantele deasupra zidurilor de oţel şi de-a lungul marginii apelor lacului, bilele colorate întinzându-se de-a lungul podurilor, şi deasupra, şi dedesubt. Mai verific o dată energizantele din inventar. Sunt toate trei.

Hai să trecem prin Tokio de la zero la şaizeci / Da, de parcă n-am mai avea timp în acest oraş.

Piesa introductivă care se aude în jurul nostru îmi face părul să mi se ridice pe ceafă. Noua piesă a lui Ren, cea care activează Artefactele false.

Hai să ieşim în forţă / Da, e timpul să ieşim în forţă.

Îmi ia o vreme să remarc urletele mulţimii, care aclamă cu forţa unui tunet în peisaj. Vocile omniprezente ale crainicilor se aud şi ele, entuziasmate ca întotdeauna.

— Doamnelor şi domnilor! declamă ei. Bine aţi venit în Cercul de Argint!

Dedesubt, îşi fac apariţia în sfârşit şi jucătorii. Fiecare se iveşte pe un pod, aproape de centrul lacului, unde acestea nu se conectează. Echipa Andromeda poartă costume stacojii, inconfundabile. Căpitanul lor, Shahira, are o eşarfă strânsă la spate şi Artefactul rubiniu al echipei deasupra capului, în timp ce Luptătorul lor, Ivo Erikkson, are părul dat pe spate şi e încruntat, îmi stă inima când mă uit la coechipierii mei. Poartă costume albastre, contrastând puternic cu zidurile de oţel din spatele lor. Asher (purtând diamantul albastru al Cavalerilor deasupra capului), Hammie, Roshan. Apoi, cele două apariţii noi: Jackie Nguyen, care îl înlocuieşte pe Ren. Şi înlocuitorul meu, Brennar Lyons, noul lor Arhitect.

Eşti gata? E Asher, care mă contactează printr-un canal criptat, pe care l-am creat pentru el. Mesajul lui apare ca un text alb, transparent, în partea de jos a câmpului meu vizual.

Dau din cap, deşi nu sunt sigură dacă sunt. Sper, răspund. Deschid inventarul de energizante preţioase.

Când intru, dă-mi Artefactul.

Bine.

Apoi mă concentrez asupra lui Brennar şi îi perii datele. Dacă mă voi teleporta în locul lui, trebuie să mă asigur că pot face asta din prima încercare. Ce se va petrece azi, dacă nu câştigăm? Ce se va petrece dacă Zero îşi pune planul în aplicare?

Crainicii prezintă acum jucătorii. Eu analizez datele lui Brennar, apoi scot un sunet de frustrare. Nu pot intra până nu începe jocul, îi spun lui Asher. Nu e încă activat.

Sunt pe fază, vine replica. Te avertizez când văd ceva.

Inspir adânc şi privesc iar scena. Fiecare jucător se află la marginea podului său, privind în jos spre apă, apoi unul la celălalt. Nimeni nu poate ajunge la celălalt, fiecare fiind separat de vreo douăzeci de metri. Văd buzele lui

Asher mişcându-se şi dându-le instrucţiuni Cavalerilor. Atenţia mea se schimbă la porţile metalice enorme din interiorul zidului de oţel circular. Lumini roşii încep să clipească deasupra fiecărei uşi. Ce e înăuntru? Şi unde e Zero? în viaţa reală mă furnică pielea, ştiind că Zero priveşte jocul chiar acum, poate în acelaşi fel ca mine. Aşteptând să îl întrerupă.

— Pe locuri, fiţi gata, luptaţi! strigă crainicul.

Publicul invizibil scoate un rând de urale tunătoare.

În acelaşi timp, se declanşează o alarmă asurzitoare, cu ecou peste tot în nivel. Vine de la luminile roşii, care clipesc în vârful fiecăreia dintre cele zece porţi de oţel. Jucătorii se răsucesc. Hammie e prima care începe să fugă spre poarta ei pe pod. Eu cobor, pentru a vedea mai bine, până când plutesc deasupra podurilor.

Porţile se clatină la unison, apoi încep să urce, iar sunetul scrâşneşte de greutatea lor. Fuga lui Hammie se transformă într-un sprint. Ea strigă ceva înapoi celorlalţi Cavaleri. Cei de la Andromeda îşi croiesc drum şi ei pe poduri, şi pe măsură ce porţile se ridică, pot să văd ce e dincolo de ele.

Picioare de metal, groase ca nişte clădiri. Articulaţii cromate, circulare, tendoane de oţel. Apoi, când uşile se ridică şi mai mult, un piept ca un butoi, fiecare diferit ca model, cu braţe puternice atârnând de fiecare parte. Sus, capetele metalice sunt căptuşite cu sticlă transparentă. Îmi cade faţa când ridic privirea. Sunt zece roboţi mecanizaţi, fiecare aşteptând să fie abordat.

Apele lacului şi ale oceanului se agită cu furie acum, devenind tot mai tăioase pe măsură ce se apropie furtuna de la orizont, întunecată şi ameninţătoare. Apăs de două ori pe zona din câmpul vizual, unde îl văd pe Brennar fugind spre robotul său. Lumea se măreşte în jurul meu şi dintr-odată sunt chiar deasupra lui, privind cum se apropie de poarta de oţel. Începe să urce scara de pe robot.

Pe următorul pod, Hammie a ajuns în vârful robotului ei şi stă acum pe capul lui. Caută intrarea, o găseşte,

deschide ceva şi sare înăuntru, dispărând din vedere. Câteva secunde mai târziu, interiorul ochilor robotului se luminează, îmbrăcând metalul din jur într-o strălucire verde. Începe un sunet huruitor – ca un fel de motor de turboreactor – şi se ridică până la apogeu. Robotul prinde viaţă, articulaţiile mişcându-se atât de fluid, de parcă Hammie *ar fi* robotul. Ridică un picior, apoi pe celălalt. Podul tremură la fiecare pas.

Asher ajunge al doilea la robotul său. După ce intră, Artefactul său dispare şi el din vedere. Expir dezamăgită. Acelaşi lucru se va întâmpla, probabil, şi cu Shahira – ceea ce înseamnă că dacă vreau să folosesc energizantul meu, Regele Artefactelor, ca să i-l fur pe-al ei, ar trebui mai întâi să o scot din robot. Shahira sare în el la câteva secunde după Asher, iar apoi

Franco, Arhitectul celor de la Andromeda, o urmează. Mă uit la Brennar. Aproape a ajuns, dar nu începe discuţie, e mai lent decât ceilalţi, fiindcă a fost aruncat în turneul final fără niciun pic de timp la dispoziţie pentru antrenamente. Chiar şi-aşa, n-a fost ales ca jucător surpriză degeaba. Ajunge în vârful robotului, sare înăuntru şi porneşte robotul. Ochii acestuia se aprind, strălucind în albastru.

Deschid o grilă asupra lui Brennar şi a robotului său, iar datele despre ei ajung pe ecranul meu în forma unui bloc de cod verde rotitor. Trebuie să sincronizez totul corect. Dacă o fac greşit, s-ar putea să mă transfer în peisajul din exteriorul lui Brennar şi să fiu expusă întregului public. Zero ar şti imediat unde sunt şi ce fac. Şi odată ce sunt acolo ca jucător, va trebui să mă mişc foarte repede. În viaţa reală, Brennar va şti imediat când nu-şi mai poate controla avatarul. Va alerta paza, iar ei vor opri jocul. Mă vor găsi şi mă vor da afară.

— Shahira se mişcă să atace! exclamă crainicul, iar atenţia mea se transferă, pe moment, către locul în care robotul Shahirei fuge acum pe pod, către spaţiul central.

Când ajunge la capătul podului, robotul se

ghemuieşte la pământ asemeni unui leopard care e gata să sară. Apoi face un salt extraordinar în aer – şi aripi ca nişte lame ies de-o parte şi de alta a corpului său, desfăcându-se într-o reprezentare magnifică. Se lansează în aer dintr-o mişcare. Înşfacă pe drum un energizant de viteză şi, animată de o forţă temporară, sare peste spaţiu direct pe podul pe care se află acum robotul lui Asher. Podul se clatină în urma impactului, iar sunetul reverberează în întreg spaţiul virtual.

Tastez mai repede. Trebuie să intru în joc. Când robotul lui Brennar păşeşte în faţă, eu deschid în interiorul său o imagine tip grilă a lui. Apoi, zbor cât de aproape pot. Plutesc chiar în faţa ochilor robotului. Prin ei, pot vedea conturul lui Brennar. *Gata*, îmi spun.

Tastez o comandă. Pentru o fracţiune de secundă, Brennar mă vede plutind lângă robot. Clipeşte şocat.

Lumea o ia la goană în jurul meu, iar când deschid ochii, mă aflu în interiorul carlingii. Şi mai important, sunt în interiorul *corpului* lui Brennar, cu control complet asupra avatarului său.

Salut, căpitane! îi spun lui Asher.

Bine ai revenit! răspunde. O secundă mai târziu, se întoarce spre robotul lui Hammie, gata să-i paseze Artefactul echipei. Ea îl aşteaptă, deja anticipându-i mişcările. Din câţiva paşi mari, e lângă el, prinzând braţul mecanic al robotului cu al său. O fulgerare de lumină îi atinge pe amândoi o clipă, apoi fiecare jucător ştie că Artefactul nostru este acum la Hammie.

Ea nu pierde nicio secundă. Când Shahira se aruncă asupra lui Asher, Hammie se apropie de mine. Iau mâna robotului ei. O altă fulgerare de lumină, şi Artefactul nostru e acum la mine. Mulţimea urlă, entuziasmată.

Îmi folosesc programul de dezactivare, inspir adânc şi îl rulez pentru Artefactul din mâna mea. Durează câteva secunde. Pentru o clipă, mă tem că nu va funcţiona.

Dar, apoi, Artefactul străluceşte de electricitate. O stivă de cod anapoda îmi apare în câmpul vizual. Artefactul

se înnegreşte. Îl analizez iar şi zâmbesc când nu răspunde. Dezactivat.

Acum începe numărătoarea inversă. Am doar un minut sau două cel mult, înainte ca Brennar să alerteze pe toată lumea despre ce i s-a întâmplat, iar paza să mă reseteze afară din joc. Nu ştiu când sau dacă Zero va şti ce am tăcut cu Artefactul nostru, dar acum nu am timp să mă gândesc la asta. Îmi întorc atenţia spre interiorul robotului.

Panoul de control din interior e de o simplitate rară, creat pentru ca oricare dintre noi să îl înţeleagă instantaneu. Există arme încastrate în braţele şi umerii săi, iar când îmi mişc braţele şi picioarele, robotul face la fel. O caut pe Shahira. L-a provocat pe Asher la o luptă corp la corp în aer, deasupra lacului, în timp ce Franco se îndreaptă şi el spre Asher, încercând să îl copleşească. Ceilalţi se uită la mine.

Trebuie s-o scot pe Shahira din robot.

Îngheţare Echipă, ca să dezactivez echipa adversă. Regele Artefactelor, ca să fur Artefactul Shahirei. Şi Putere Divină, ca să modific permanent peisajul. Fug în robotul meu de-a lungul podului, privesc spre scenă şi mă pregătesc să îmi activez îngheţarea Echipei.

— La stânga! strigă Asher spre mine deodată. S-a îndreptat spre tine…

Tresar şi sucesc capul robotului chiar la timp ca să văd robotul lui Ivo Erikkson zburând spre mine, cu fălcile deschise, parcă pentru a muşca. Tot ce am timp să fac e să mă pregătesc de impact.

Se izbeşte în mine. Metalul se loveşte de metal când cădem amândoi rostogolindu-ne de pe pod, direct în lac. Impactul mă scutură serios. Pentru o clipă, tot ce pot să văd e o ceaţă acvatică. *Foloseşte energizantul*, îmi spune instinctul, dar îl resping. Dacă fac asta acum, Shahira va cădea în apă şi se va scufunda, apoi se va reseta pe pod. În loc de asta, îmi îndrept braţul spre capul lui Ivo. Apoi izbesc cu pumnul în butonul de lansare.

O rachetă ţâşneşte spre robotul lui Ivo, dându-i capul pe spate. Îmi dă drumul. Robotul meu pluteşte liber în apă. Nu am timp de pierdut. Iau Puterea Divină şi o activez.

Lumea se opreşte brusc, de parcă ar fi pusă pe pauză în mijlocul unui cadru dintr-un film. În câmpul meu vizual, un număr transparent îmi spune câte secunde mai am ca să modific peisajul. Degetele mele zboară. Mă scot din apă şi mă aşez pe pod, apoi trag podurile laolaltă, ca să acopere spaţiul din centru. Metalul scârţâie când podurile ies din coloanele de susţinere. Privirea mea se opreşte asupra locului în care Shahira şi Asher sunt încă înlănţuiţi în luptă. Îmi lovesc palmele una de cealaltă, apoi le separ. Robotul Shahirei zboară de lângă cel al lui Asher, eliberându-l. În acelaşi timp, o aduc mai aproape de mine, forţându-i robotul să aterizeze pe podul dintre noi, acum conectat.

Peste tot în jurul nostru se aud exclamaţiile publicului. Apoi, vocea crainicului, derutată:

— A fost activat un energizant. Nu suntem siguri de unde a făcut Brennar rost de el, însă a folosit un obiect care nu a mai apărut în joc de la geneza turneului! Aşteptăm mai multe informaţii…

Acum, paza ştie că e ceva în neregulă. Hideo ştie. Iar asta înseamnă că şi Zero ştie. Cronometrul se opreşte. Lumea se mişcă din nou. Robotul Shahirei se ghemuieşte, scutură din cap o secundă şi încearcă să se reorienteze. Activez imediat al doilea energizant. Îngheţare Echipă.

Robotul ei îngheaţă. Peste tot în jur, ceilalţi jucători de la Andromeda îngheaţă şi ei. Prin canalul de comunicaţii al lui Brennar, vine vocea lui Asher:

— Du-te! îmi strigă.

Dar eu nu am timp să explic. Sar din scaun şi împing capacul de deasupra capului meu. Ploaia mă loveşte, punctându-mi câmpul vizual, iar eu îmi dau seama că furtuna de la orizont ne-a ajuns acum – nu am modificat şi asta cât controlam împrejurimile. Ies din robot. Ceilalţi Cavaleri mă încercuiesc, cu spatele roboţilor întoarse ca să

mă protejeze.

Mă ghemuiesc pe robotul meu şi mă concentrez pe al Shahirei. Prin ochii săi, o văd uitându-se la mine, cu ochii mari, fără să se poată mişca. Sar pe umărul robotului meu şi încep să fug pe braţul lui întins. Deasupra capului, crainicul anunţă peste zgomotul furtunii:

— Brenner s-a separat de grup şi a folosit un al doilea energizant! Încercăm să ne dăm seama…

Vor opri jocul în orice moment. Mă mir că încă nu s-a întâmplat. Ce face Hideo? *Concentrează-te*. Ajung pe mâna robotului meu şi sar pe braţul robotului Shahirei. Ploaia a transformat metalul într-o pantă alunecoasă şi aproape că alunec jos în timpul aterizării. Mă prind cu braţele pentru a-mi menţine echilibrul. Reuşesc să mă pun pe picioare şi continui să sprintez în sus pe braţ. Mă urc pe capul robotului. Când publicul izbucneşte într-o suită de exclamaţii de confuzie şi uimire, eu ridic trapa chiar când îngheţare Echipă îşi pierde efectul.

Mă uit la Shahira, care tocmai s-a dezgheţat suficient cât să-şi întoarcă privirea spre mine. Artefactul ei îi străluceşte deasupra capului, stacojiu. Îmi scot al treilea energizant. Regele Artefactelor.

Vreau să-l activez.

Dar nu pot. Clipesc, şocată. Membrele mele sunt îngheţate, din cap până-n picioare, iar eu stau acolo, cu energizantul în mână, incapabilă să mă mişc un centimetru. Sub mine, Shahira îşi mijeşte ochii şi sare afară din robot. Vine în faţa mea. Îmi dau seama, uimită, că şi ea a folosit un energizant asupra mea, ceva care m-a îngheţat.

— Te-am avertizat, Emika! spune ea.

Şi deşi cuvintele răsună cu vocea Shahirei, ştiu. Ştiu că nu ea vorbeşte de fapt cu mine.

E Zero, în corpul ei.

Mă zbat de pomană, în timp ce Shahira se apropie de mine, păşind acum cu aceeaşi graţie de prădător a lui Zero. Artefactul ei, un rubin, îi străluceşte deasupra

capului. *Atât de aproape*. Îmi dă ocol o dată, exact cum a făcut Zero în Bârlogul Piraţilor, apoi îmi ia energizantul.

Nu! vreau să strig, dar nu pot. Shahira îmi întinde energizantul, de parcă ar toasta.

— E nevoie de doi pentru jocul ăsta, spune ea.

Se întoarce cu spatele şi începe să fugă spre robotul lui Asher.

De ce nu opreşte Hideo jocul? Cu siguranţă, până acum, toată lumea îşi dă seama că e ceva în neregulă cu el. Publicul urlă într-o cacofonie de confuzie, urale, huiduieli şi strigăte uimite, iar energizantul îşi pierde în sfârşit efectul asupra mea. Mă împleticesc în faţă, icnind, apoi încep să sprintez după Shahira. Orice s-ar întâmpla, *nu o pot lăsa să folosească energizantul pe Asher*. Nu pot permite Artefactelor lui Zero să se activeze. Mâinile mele caută frânghia de la centură.

— Hei!

Toate capetele noastre se întorc ca să vadă robotul lui Hammie năpustindu-se spre noi. Îi plantează picioarele adânc în apă, trimiţând valuri care se izbesc de pod. Trapa se deschide brusc, iar Hammie ţâşneşte afară, ca prin ceaţă, suspendată în ploaie într-un salt. Ţine un artefact verde viu, pe care l-a luat mai devreme. Apoi îl aruncă spre Shahira.

O explozie luminează capătul braţului robotului meu, aproape de unde fuge Shahira. Ea se opreşte, însă tot e dezechilibrată şi zboară prin aer. De cealaltă parte, robotul lui Franco se lansează în atac prin apă, înclinat împotriva vânturilor care se înteţesc.

— Hammie! strig eu, dar e prea târziu.

Franco o prinde pe Hammie cu braţul robotului, închide pumnul şi o aruncă. Ea zboară prin aer, aterizând cu zgomot în oceanul agitat de dincolo de zid. Cu cealaltă mână, Franco o prinde pe Shahira şi o salvează din cădere.

Acum, robotul lui Asher se mişcă repede, cu pumnul ridicat spre Franco. Mă opresc din alergat pentru o secundă, ca să mă feresc. Îl văd pe Asher plutind peste

mine, cu ochii robotului său ca nişte puncte stacojii pe cer. Se izbeşte tare în flancul lui Franco, iar impactul mă aruncă în genunchi. Apa se loveşte de mine când valurile ridicate de aterizarea lui Asher depăşesc braţul distrus al robotului meu. Îmi şterg apa din ochi şi ridic privirea.

Franco îl loveşte la rândul lui pe Asher, iar fiecare lovitură e un scrâşnet metalic asurzitor. În mijlocul nebuniei, o găsesc pe Shahira. Fuge pe braţul lui Franco, spre robotul lui Asher. Fug şi eu spre ea.

— Te duc undeva? aud vocea lui Roshan în canalul de comunicaţii.

Mă întorc la timp să-i văd pumnul apărând de nicăieri, luându-mă şi închizându-se în jurul meu. Robotul lui zboară, cu aripile metalice bătând atât de tare, încât formează un vârtej în apa lacului. Plutesc prin aer spre locul în care Franco şi Asher sunt prinşi într-o confruntare pe viaţă şi pe moarte.

În apropiere, robotul lui Ivo se năpusteşte spre noi, avându-l ca ţintă pe Roshan. Aproape am ajuns.

— Dă-mi drumul! îi strig lui Roshan, izbind cu pumnul interiorul palmei.

Mă lasă, iar eu cad pe umărul lui Asher. Simultan, Shahira ajunge pe celălalt umăr. Ne căţărăm amândouă. Ploaia mă izbeşte, ameninţând să mă arunce în apă. Rezist cât de bine pot şi încerc să urc mai repede. Franco mai loveşte odată cu putere în pieptul lui Asher, trimiţându-mă într-o parte, agăţată doar de o mână.

Mă forţez să mă reechilibrez. *Continuă*.

Ajung în vârful capului robotului chiar când Shahira se ridică în picioare. Fuge către trapa de pe cap. Dacă o deschide şi vede Artefactul lui Asher, poate folosi energizantul asupra lui şi vom pierde. Îmi încleştez maxilarul şi mă forţez să mă ridic în picioare. Apoi sprintez către ea. Totul pare să se petreacă în reluare.

Shahira ridică trapa de pe capul robotului.

Îşi ridică mâna să folosească energizantul.

Mă arunc spre ea cu fiecare gram de putere pe care-l

mai am.

Mâinile mele se închid deasupra energizantului. I-l smulg (lui Zero), chiar când voia să-l folosească. *Fă-o acum*. Îmi concentrez câmpul vizual asupra Artefactului Shahirei. Înainte să mă poată opri, ţintesc şi arunc energizantul. Face ochii mari.

Energizantul explodează într-o minge de fum negru, acoperindu-ne pe amândouă. Prin întuneric, Artefactul rubin al Shahirei apare în mâna mea. Degetele mele se închid în jurul lui în timp ce folosesc programelul de dezactivare. Străluceşte puternic, cu fâşii de electricitate venind din fiecare direcţie. Apoi, o fracţiune de secundă mai târziu, se înnegreşte.

Al meu. Jocul a luat sfârşit.

Publicul explodează într-un zgomot haotic, peste tot în jurul nostru. Sunetul e asurzitor, înecând totul.

— S-*a terminat*! strigă vocea crainicului, acoperind cacofonia. Da, staţi aşa, prieteni, ce s-a întâmplat azi în arenă? Este o pătrundere *fără precedent* în finala turneului! Aşteptăm mai multe…

S-a terminat, *într-adevăr*. Ţin Artefactul de parcă viaţa mi-ar depinde de el. *Asta a fost*. *Dar a fost*, *oare*, *asta*? Un râset înecat îmi iese de pe buze şi toată energia mi se scurge. Vocea lui Asher se aude în canalul de comunicaţii şi strigă ceva entuziasmat, însă eu nu înţeleg ce spune. Nu mă pot concentra pe nimic, decât pe faptul că jocul s-a încheiat.

Apoi se întâmplă ceva ciudat.

Un şoc de electricitate mă străbate. Sar în sus. Un icnet la unison izbucneşte şi dinspre public, de parcă toţi ar fi simţit asta în acelaşi timp. Numere şi informaţii clipesc deasupra jucătorilor, apoi dispar.

Ce-a fost asta? Stau pe loc, clipind, nesigură de ce s-a întâmplat. Apoi mă umplu de groază.

În faţa mea, avatarul Shahirei dispare, înlocuit de Zero, cu armura lui întunecată şi coiful opac negru, sub cerul furtunos. Se uită la mine.

— Tu ai făcut asta! se răsteşte el, cu o voce furioasă.

— Ce am făcut? Eşti terminat! îi strig. La fel şi planul tău.

Ceva din cuvintele mele pare să-l surprindă pe Zero.

— Nu ştii.

Nu ştiu. Ce nu ştiu?

— Planul meu, spune el, era să-l opresc pe *Hideo*.

30

hfâM

Clatin din cap, fără să înţeleg. Dar, înainte să pot răspunde, Zero dispare, când lumea Cercului de Argint din jurul nostru îngheaţă şi se întunecă. Când clipesc iar, sunt în camera mea de la hotel, iar jocurile au dispărut. Stau o clipă, speriată de tăcere. S-a terminat prea brusc. Am făcut-o, şi chiar dacă nu mi-am dat seama încă cine este Zero, ştiu că i-am oprit planurile, oricare ar fi fost ele.

Nu ştii. Planul meu era să-l opresc pe Hideo.

Ce naiba vrea să însemne asta? Ce nu ştiu? O voce mică îşi manifestă îngrijorarea undeva, în cotloanele minţii.

Parcă la comandă, un mesaj îmi apare pe ecran. E Asher. Accept, iar faţa lui familiară îmi apare pe ecran, de parcă ar fi în cameră cu mine. Are o expresie uşurată.

— Emi! exclamă el. Ai reuşit! Am câştigat!

Reuşesc să îi zâmbesc şi să mormăi ceva ca răspuns, dar cuvintele lui Zero îmi aleargă prin minte.

Unde eşti?

E un mesaj de la Hideo.

— Te sun eu înapoi, Ash, îi spun, apoi închei apelul şi îi răspund lui Hideo ca prin ceaţă.

Dacă-l văd personal, îmi va putea explica ce a vrut să spună Zero. Îi voi spune despre asta, iar el va şti la ce se referea.

La nici jumătate de oră mai târziu, uşa mea se deschide, iar eu ridic privirea şi îl văd pe Hideo intrând în camera mea, flancat de gărzi de corp. Face un semn din cap o dată înspre ei, iar ei se opresc imediat, la unison,

ascultând atât de repede, de parcă ar fi programaţi. Apoi se întorc şi ies, lăsându-ne singuri. Nu l-am văzut pe Hideo de câteva zile, nu personal, iar inima mea tresaltă imediat, ca răspuns la prezenţa lui. Sar în picioare. *Poate explica ce se întâmplă*.

Hideo se opreşte în faţa mea şi se încruntă, solemn.

— Ţi-am spus să pleci.

Ceva din privirea lui mă face să mă opresc. Cuvintele lui Zero îmi revin în memorie, suspendate în spaţiul dintre noi.

— Zero a fost în joc, spun eu. A falsificat Artefactele cu un virus. Mi-a spus ceva înainte să dispară, că era aici ca să îţi dejoace ţie planurile, mă încrunt şi eu. Nu înţeleg ce vrea să spună.

Hideo rămâne tăcut.

— Adică, continui eu, acum temându-mă să mă opresc din vorbit, am crezut că planurile lui erau să declanşeze distrugerea Neurolink, poate să-i răneascăpe toţi cei conectaţi, însă nu ştiam *de ce*. Mă uit la Hideo, dintr-odată nedorind să aflu răspunsul. Tu ştii?

Hideo îşi pleacă fruntea. E încruntat, şi întreaga sa postură strigă cât de puţin îşi doreşte să răspundă.

Zero nu poate avea dreptate, nu? Ce nu ştiu eu?

— Despre ce vorbeşte? insist, de data asta cu o voce mai blândă.

Hideo se uită în sfârşit la mine. E o expresie bântuită, în spatele căreia se ascunde acum băiatul curios şi jucăuş. E aceeaşi seriozitate cu care m-am obişnuit pe chipul lui, însă e prima dată când simt că e mai mult decât expresia unui creator tăcut. După o vreme, oftează şi îşi trece mâna prin păr. Un ecran familiar apare între noi.

Te Conectezi cu Hideo?

— Îţi voi arăta, îmi spune.

Ezit. Apoi accept invitaţia.

Un strop din emoţiile sale mă atinge când se stabileşte Conexiunea. E obosit şi amărât de ceva. Dar e şi optimist. În legătură cu ce?

— Căutăm întotdeauna moduri de a ne îmbunătăţi viaţa cu ajutorul maşinăriilor, începe el. Cu date. Deja, de o vreme, muncesc ca să dezvolt inteligenţa artificială perfectă, un algoritm care, implementat prin Neurolink, ar putea să ne rezolve problemele mai bine decât orice poliţie.

Mă încrunt.

— Să ne rezolve problemele? Despre ce vorbeşti?

Hideo deschide un alt ecran între noi, cu o mişcare subtilă a mâinii. Arată ca un oval de culori, nuanţe de verde şi de albastru, de galben şi de mov, mişcându-se mereu.

— Te uiţi în interiorul minţii unui utilizator Neurolink, îmi explică el.

Apoi mai face o mişcare. Ovalul este înlocuit cu altul, cu propriile culori care se modifică.

— Şi încă unul.

Mişcare.

— Şi încă unul.

Mă uit, fără să cred.

— Astea sunt toate minţile utilizatorilor? Le poţi vedea gândurile? Poţi vedea ce au în creier?

— Pot face şi mai mult decât doar să *văd*. Neurolink a avut mereu o interfaţă cu creierul uman, continuă Hideo. Asta e ceea ce a făcut realitatea sa virtuală atât de eficientă şi de realistă. Asta a făcut ochelarii speciali. Ştiai asta. Până acum, am folosit interfaţa ca pe un sistem de informaţii unidirecţional – codul crea şi afişa doar ceea ce-şi dorea creierul nostru. Mişti braţul, codul îţi mişcă braţul virtual. Creierul tău este cel care deţine controlul. Se uită intens la mine. Dar informaţiile circulă bidirecţional.

Mă străduiesc să înţeleg ce vrea să-mi spună. Invenţia lui Hideo foloseşte cel mai bun generator de efecte 3D din lume – propriul creier – pentru a crea cele mai incredibile iluzii de realitate.

Cea mai bună interfaţă creier-computer din lume.

Clatin din cap, fără să cred ce aud.

— Ce încerci să spui?

Hideo se uită lung la mine, înainte să răspundă.

— Sfârşitul jocului, răspunde el, a activat abilitatea Neurolink de a-şi controla utilizatorii.

Neurolink îşi poate controla utilizatorii.

Ideea mă loveşte atât de tare, încât abia mai pot respira. Utilizatorii ar trebui să poată controla Neurolink cu propriile minţi. Dar asta se poate folosi şi invers – tastează o comandă şi foloseşte-o ca să-i spui creierului ce să facă. Tastează destule comenzi, iar creierul poate fi controlat permanent. Iar Hideo a creat un întreg algoritm care să facă asta.

Fac un pas înapoi, ţinându-mă de noptieră.

— Controlezi ce gândesc oamenii… prin cod7.

— Lentilele de Warcross au fost gratuite, îmi aminteşte Hideo. Au fost trimise către aproape fiecare persoană din lume, în aproape toate colţurile lumii.

Ştirile despre cozi de aşteptare imense, transporturi furate. Acum înţeleg de ce Hideo nu era îngrijorat de marfa furată – cu cât ajungea la mai multe persoane, cu atât mai bine.

Hideo deschide o altă imagine reprezentând interiorul minţii unui utilizator. De data asta, culorile din oval sunt roşu aprins şi mov.

— Neurolink poate spune dacă emoţiile unui utilizator se schimbă în furie, spune el. Poate spune dacă se pregăteşte să comită un act violent, şi ştie asta cu o acuitate incredibilă.

Modifică câmpul nostru vizual către persoana în sine. Este cineva care se gândeşte dacă să scoată sau nu pistolul din buzunarul hainei. Are fruntea scăldată de sudoare. Se pregăteşte să jefuiască un magazin.

— Asta se petrece chiar acum? reuşesc să spun.

— În centrul oraşului Los Angeles.

Chiar când persoana ajunge la intrarea în magazin, ovalul de un roşu aprins care-i reprezintă mintea clipeşte. Noul algoritm Neurolink îi resetează culorile. Stacojiul

aprins devine un amestec blând de albastru, verde şi galben. Pe ecranul care transmite în direct, omul înlemneşte. Nu mai scoate pistolul. Pe chipul lui apare o lipsă ciudată de expresie, care mă înfioară. Apoi, când chipul i se calmează, clipeşte, iese şi porneşte în jos pe stradă, uitând de magazin.

Hideo îmi arată alte filmări cu evenimente care se petrec simultan în lume. Hărţile colorate ale milioanelor de oameni, toate controlate de un algoritm.

— Pe măsură ce trece timpul, spune Hideo, codul se va adapta la mintea fiecărei persoane. Se va *calibra*, va deveni mai bun, va adăuga la răspunsurile automate fiecare detaliu specific despre ce ar putea face o persoană. Va deveni sistemul de securitate perfect.

Din filmări, oamenii nici măcar nu ştiu ce îi loveşte, şi chiar dacă ar şti, codul i-ar opri să se gândească la asta.

— Dar dacă oamenii nu-şi doresc asta? Dacă vor înceta să mai folosească Neurolink şi lentilele?

— Ţii minte ce ţi-am spus când ţi-am dat prima dată o pereche?

Îmi amintesc cuvintele lui exact când spune asta. Lentilele lasă în urmă un strat fără efecte nocive pe suprafaţa ochiului, gros de doar un atom. Acesta se comportă ca un conductor între lentile şi corp.

Stratul acela care rămâne va păstra persoana conectată la Neurolink, chiar dacă-şi scoate lentilele.

Am înţeles planurile lui Zero pe dos. A vrut să distrugă ideea asta cu acel virus din Artefactele false. A vrut să-l asasineze pe Hideo ca să-l oprească. Ne-a pus o bombă în dormitor ca să mă ţină departe de jocuri şi de îndeplinirea scopului lui Hideo. Şi poate *de aceea* Hideo nu a oprit finala, când a văzut că lucrurile nu merg bine. A vrut să-l opresc pe Zero, ca să-şi pună planul în aplicare.

Face asta din cauza lui Sasuke. A creat toate astea pentru ca nimeni să nu mai aibă vreodată aceeaşi soartă ca fratele lui, pentru ca nicio familie să nu mai treacă prin asemenea momente. Conversaţia noastră îmi joacă prin

minte. *Ai creat Warcross pentru el*, îi spusesem. Şi îmi răspunsese: *Pentru el fac totul*.

Oare Kenn ştie despre plan? Toată lumea a fost de acord de la început?

— Nu poţi, spun eu, răguşită.

Asta nu îl tulbură.

— De ce nu? întreabă.

— Nu poţi fi serios. Râd scurt, fără să mă amuz. Vrei să devii… dict*atori să* controlezi toată lumea?

— Nu eu. Hideo mă priveşte la fel de pătrunzător ca la prima noastră întâlnire. Dacă dictatorul este un algoritm? Un cod? Dacă acest cod poate face lumea mai bună, poate opri războaiele cu un singur rând de text, poate salva vieţi cu un sistem automat? Algoritmul nu are un ego. Nu-şi doreşte putere. E programat doar să facă bine, să fie corect. E acelaşi lucru cu legile şi guvernările – doar că poate, de asemenea, să pună legea în aplicare imediat, peste tot şi mereu.

— Dar tu controlezi algoritmul.

— Aşa este.

Ochii i se mijesc.

— Nimeni nu te-a ales! mă răstesc.

— Şi nu ţi se pare că oamenii nu prea se descurcă atunci când vine vorba să-şi aleagă liderii? îmi răspunde el.

— Dar nu poţi face asta! Ne iei ceva ce ne face *umani*!

Hideo se apropie.

— *Ce* este ceea ce ne face umani, mai precis? Alegerea de a ucide sau de a viola? De a bombarda şi de a face război şi de a distruge? De a răpi copii? De a împuşca nevinovaţi? *Asta* e partea aceea a umanităţii care nu trebuie luată? Oare *democraţia* a putut vreodată opri toate astea? Am încercat deja să răspundem prin legi – însă cei care aplică legea nu pot fi peste tot în acelaşi timp. Nu pot vedea totul. Şi dacă eu pot? Aş fi putut opri persoana care l-a răpit pe Sasuke – Neurolink poate opri pe oricine doreşte acum să facă asta unui copil. Pot elimina

tendinţele criminale din nouăzeci la sută din populaţie şi pot lăsa forţele de ordine să se ocupe de acei zece la sută.

— Adică vei controla nouăzeci la sută din populaţia lumii.

— Oamenii îşi pot trăi vieţile, îşi pot îndeplini dorinţele, se pot bucura de lumile lor fantastice, pot face tot ce vor. Eu nu îi împiedic. Pot face tot ce vor, câtă vreme nu e un delict. Nimic din vieţile lor nu se schimbă, în afară de asta. Aşa că *de ce nu*?

Tot ce spune Hideo pare contradictoriu, iau eu mă trezesc prinsă la mijloc, fără să ştiu ce să cred. Mă gândesc la oraşul meu, la faptul că vânătoarea mea de recompense a început fiindcă poliţia nu mai făcea faţă infracţionalităţii în creştere din oraşul New York. Mă gândesc că situaţia e aceeaşi cam peste tot. *Pot face tot ce vor*, *câtă vreme nu e un delict*. *Nimic din vieţile lor nu se schimbă*, *în afară de asta*.

Doar că renunţă la libertate. Adică lucrul care schimbă totul.

— Neurolink este o parte esenţială din viaţa cotidiană, spune Hideo. Oamenii lucrează în interiorul său, îşi construiesc afaceri pe baza sa şi sunt prinşi de distracţia pe care o oferă. *Vor* să folosească reţeaua.

Îmi dau seama că, evident, are dreptate. De ce ar vrea cineva să renunţe la o realitate fantastică perfectă, doar fiindcă trebuie să renunţe şi la libertate? Care e scopul libertăţii, dacă realitatea în care trăieşti e oribilă? Ar fi ca şi cum ai spune lumii să nu mai folosească internetul. Şi chiar dacă mă trec fiori la ideea că am purtat lentilele Neurolink – şi încă le port –, tot simt o durere ascuţită la ideea de a nu mă mai autentifica niciodată în reţea şi de a abandona totul.

Chiar şi fără stratul acela de pe ochi, oamenii ar continua să folosească Neurolink. Nici măcar nu ar crede ce le face. Şi chiar dacă ar începe să se certe între ei cu privire la implicaţiile manipulării Neurolink, vieţile lor cam depind acum de asta. Oricine nu este logat în Neurolink

chiar acum va utiliza reţeaua curând, activând acest nou algoritm în secunda în care începe. Într-un final, toată lumea o va avea instalată în minte. Iar asta îi va da lui Hideo control asupra tuturor.

Poate că nimănui nu îi va păsa.

— Dar protestatarii? încerc eu. Lupta pentru justiţie, sau greşelile, sau pur şi simplu respectul pentru cei care nu sunt de acord cu tine? Ce fel de legi vor fi aplicate, mai precis? Strâng pumnii. Cum poate inteligenţa ta artificială să judece pe toată lumea sau să înţeleagă *de ce* fac ceea ce fac? Cum ştii că nu vei merge prea departe? Nu o să aduci pacea în lume de unul singur.

— Toată lumea laudă sus şi tare pacea mondială, spune Hideo. Se folosesc de ea ca de un răspuns drăguţ la întrebări fără rost, ca să sune bine. Ochii lui mă ard până în suflet. Eu sunt obosit de toate ororile lumii, aşa că o să le *forţez* să se încheie aici.

Mă gândesc la acele vremuri de după moartea tatii, când mă luam la bătaie la şcoală sau strigam lucruri pe care apoi le regretam. Mă gândesc la ce am făcut ca să o apăr pe Annie Pattridge. Codul lui Hideo m-ar fi oprit. Ar fi fost bine? De ce simt că mi se răsuceşte un pumnal în inimă, când ştiu că ăsta e motivul pentru care m-a adus în Tokio? *Toate acele avertismente în care-mi spunea să plec*.

— M-ai minţit, îi spun, cu o voce serioasă.

— Nu eu am fost cel care te-a atacat. Ochii lui Hideo sunt blânzi şi fermi. Nu eu am fost cel care a distrus lucruri preţioase pentru tine. Există rău adevărat pe lume, şi acela nu sunt eu.

Zero a distrus lucrurile care contau cel mai mult pentru mine: fragmentele mele de trecut, ornamentul şi tabloul tatii. *Amintirile mele*. Hideo este cel care mi-a oferit o cale să stochez acele amintiri, care m-a salvat de la a fi aruncată în stradă, care-şi jeleşte fratele, îşi iubeşte familia şi creează lucruri frumoase.

Zero se foloseşte de violenţă ca să-şi susţină cauza. Hideo îşi susţine cauza prevenind violenţa. O parte din

mine, o parte calmă, vede că există o logică în planul lui, chiar dacă mă dezgustă ideea.

Hideo oftează şi priveşte în altă parte.

— Când te-am angajat, tot ce voiam era să opresc un hacker despre care ştiam că încearcă să mă *oprească*. Nu ştiam că… Ezită, apoi abandonează fraza. Nu voiam să continui să lucrezi pentru mine fără să înţelegi importanţa a ceea ce făceai.

— Păi, am continuat să lucrez pentru tine. Şi m-ai lăsat, fără să-mi spui de ce.

Toate acele momente când ezitase în prezenţa mea, fără să vrea să ne ducă mai departe. Momentul când s-a decis să-mi dea drumul să plec. Retragerea mea din echipa Cavalerilor Phoenix. Încercase, în felul său, să-şi continue singur planurile. Lentilele pe care le port sunt reci, de parcă ar fi ceva străin şi ostil. Mă gândesc la versiunea piratată de Warcross pe care o folosesc. Oare e sigură?

Hideo se apleacă suficient ca buzele noastre să se atingă. Partea aceea din mine făcută din instincte pure se agită, dorindu-şi cu disperare să închidă distanţa dintre noi. Ochii săi sunt atât de întunecaţi acum, încât zici că-s aproape negri, iar expresia îi e bântuită. *Fiecare problemă are o soluţie*, *nu-i aşa*? *Vreau să-ţi dovedesc că există o logică în planurile mele*. Se încruntă. *Pot să-ţi arăt partea bună a lucrurilor*, *dacă-mi dai voie*. *Te rog*.

Prin Conexiune, îi simt sinceritatea, ambiţia arzătoare de a face lucrurile corect, dorinţa sa de a mi-o dovedi. Când mă uit în ochii lui, recunosc bărbatul curios, pasionat şi inteligent pe care l-am văzut prima dată în biroul lui, arătându-mi cea mai nouă creaţie a sa. E aceeaşi persoană. *Cum* poate fi aceeaşi persoană? Expresia lui rămâne nesigură.

Nu pleca, Emika, spune el.

Înghit cu greu. Când răspund, răspund cu vocea mea reală. E calmă acum, aproape rece.

— Nu te pot susţine în asta.

Aproape că simt cum i se rupe inimă, lovită chiar

unde riscase să o deschidă în faţa mea, unde mă lăsase să văd rana pulsândă din interior. Se încrezuse în mine, gândindu-se că poate voi fi persoana care i se va alătura. Probabil se gândise că n-aveam de ce să n-o fac – fiindcă îi înţelegeam suferinţa cauzată de pierdere, iar el, pe a mea. Ne înţeleseserăm unul pe celălalt… sau aşa am crezut.

Deodată pare singur, vulnerabil, chiar şi hotărât cum e acum.

— Emika, spune el, într-o ultimă încercare de a mă convinge.

Inspir adânc, apoi întrerup Conexiunea. Firul subtil de emoţii e tăiat brusc.

— Te voi opri, Hideo.

Ochii lui devin distanţi, iar zidurile familiare se ridică din nou, până când mă priveşte în acelaşi fel în care o făcuse la prima noastră întâlnire. Se îndepărtează. Îmi studiază chipul, de parcă ar fi pentru ultima dată.

— Nu vreau să-ţi fiu duşman, zice el încet. Dar voi face asta, cu sau fără tine.

Simt cum şi inima mea se frânge, dar rămân fermă. Nici el, nici eu nu renunţăm, aşa că vom continua să stăm pe două creste opuse ce mărginesc o prăpastie.

— Atunci va trebui s-o faci de unul singur.

31

Străzile din Tokio sunt în continuare mult mai pustii decât le-am văzut vreodată. Tai drumul pe skateboard, cu părul fluturând în urma mea şi cu ochii înlăcrimaţi de la vânt.

Cât de complicat a devenit totul. Nu cu multă vreme în urmă, îmi croiam drum prin centrul aglomerat din New York City, nevrând altceva decât să am suficienţi bani ca să mă ţin departe de viaţa pe străzi. Hideo era pe-atunci o copertă de revistă, o privire într-un articol, o fotografie într-un reportaj, un titlu de tabloid. Acum e cineva pe care mă străduiesc să-l înţeleg, cineva cu o mie de versiuni diferite ale sinelui, pe care încerc să le pun cap la cap.

În jurul meu, singurele titluri fierbinţi sunt cele care

conţin acuzaţii că rezultatele finalei nu au fost corecte, că jocul a fost compromis de energizante ilegale. Fanii doresc ca meciul să se rejoace. Teorii ale conspiraţiei au apărut în comunităţile de fani, pretinzând că vreun angajat a plantat energizantele ca glumă, sau că Henka Games a dorit să-şi crească audienţa, sau că jucătorii au descoperit cumva secrete ascunse în lumea finalei. Dacă s-ar arunca şi adevărul printre toate speculaţiile, nimeni n-ar face diferenţa.

Toată lumea îşi continuă treburile, fără să-şi dea seama de modificarea subtilă, atât de importantă, în Neurolink, care acum le poate controla vieţile. Şi oare e ceva diferit? Nu am fost cu toţii conectaţi oricum, de ani de zile, complet dependenţi de această lume de dincolo de realitate? Suntem dispuşi să renunţăm atât de uşor? Poate Hideo să mă prindă acum, spunând pur şi simplu poliţiei să mă aresteze? Mi-ar face asta? Când nu va mai avea răbdare? Când se va întoarce complet împotriva mea?

Trebuie să găsesc o metodă de a-l opri eu prima. Înainte să mă oprească el pe mine.

Îmi scot telefonul vechi şi crăpat, iar programelul îmi permite să îi găsesc pe ceilalţi Cavaleri Phoenix fără să fiu supusă noului algoritm Neurolink. S-au adunat într-un apartament în suburbii despre care pot doar presupune că-i aparţine lui Asher.

Primesc un mesaj. E dintr-o sursă criptată, necunoscută. Probabil Hideo. Mă forţez să-l ignor, clipind ca să-mi scot umezeala din ochi, în timp ce împing placa la cea mai mare viteză de-a lungul unei benzi goale de autostradă.

Când soarele începe să apună, scăldând oraşul în nuanţe de auriu, mă opresc la o intersecţie liniştită din suburbii, unde oraşul cedează terenul dealurilor şi străzilor înguste. Mă uit la o casă cu poartă şi trei etaje, decorată simplu, cu lemn întunecat şi alb.

Asher mă întâmpină la uşă. Mă invită repede înăuntru, apoi mă conduce în living, unde s-au adunat deja

Hammie şi Roshan. Se ridică. Hammie mă îmbrăţişează. O secundă mai târziu, mai văd şi jucători din alte echipe pe canapele. Ziggy Frost. Abeni Lea, de la Cavalerii Norilor. Şi Tremaine e prezent, stând vizibil la distanţă de Roshan, însă cei doi sunt întorşi unul spre celălalt, de parcă ar fi vorbit cu o clipă în urmă. Tensiunea dintre ei, pe care am simţit-o mereu, pare să fi scăzut acum, dacă nu cumva a dispărut complet.

— Şi acum ce facem? întreabă Hammie, după ce ne aşezăm cu toţii.

E întâmpinată de o tăcere lungă.

— Eu am o versiune piratată de Warcross, răspund. Nu cred că sunt afectată în acelaşi fel. Poate găsesc o soluţie similară şi pentru voi.

Le spun ce s-a întâmplat de la început, despre cum m-a angajat Hideo după prima intruziune în joc, despre întâlnirile mele cu el, despre revelaţia a ce se s-a întâmplat când Zero a apărut în finală. Vorbesc până se aprind felinarele, iar Asher trebuie să aprindă lumina şi în living.

— L-am văzut apărând în joc, termin eu, în clipa aceea din finală când am simţit toţi şocul acela de electricitate statică. E prima dată când am văzut orice date despre el.

Tremaine se uită la mine.

— Şi tu l-ai văzut? Am crezut că numai eu!

Ceilalţi intervin.

— Şi eu l-am văzut, intervine Asher. Avea un coif opac şi un nume [nul] deasupra capului. Purta armură neagră.

Hammie spune acelaşi lucru, la fel şi Roshan.

Toată lumea l-a văzut pe Zero atunci. Asta înseamnă că s-a expus în afara programului meu, că, în acea secundă, toate datele sale au fost expuse. *Toate datele sale*.

Brusc, mă îndrept şi încep să tastez. Deschid contul meu de Warcross, apoi Lumile mele cu Amintiri. Acum există o singură Amintire acolo, cea a finalei.

— Trebuie să verific ceva, mormăi eu, în timp ce

ceilalţi se adună lângă mine.

Accesez Amintirea, partajând-o cu ceilalţi, ca să vadă şi ei ce văd eu. Lumea dispare pe moment, plasându-mă înapoi în ce am înregistrat. Văd începutul jocului, şi apoi podurile, roboţii ieşind din hangare, lupta. Rulez mai repede totul, până la final. Acolo las să meargă la viteză normală, până în clipa şocului electric, când Zero s-a aflat brusc în faţa mea. Pauză.

Am înregistrat datele.

Pot să îi văd contul.

— Ems, spune Asher de lângă mine, privind Amintirea. Acum poţi afla cine este?

Cu degetele tremurând, derulez prin contul personal al lui Zero.

Iată-l, desigur. Declanşatorul l-a expus, doar pentru o fracţiune de secundă, însă a fost suficient. Mă uit la informaţiile din cont care se afişează între noi, plutind în centrul livingului.

Există un nume, un nume *real*, care pluteşte lângă o fotografie a utilizatorului *real* care este Zero. Nici măcar nu e nevoie să citesc numele ca să ştiu cine e. La mine se uită versiunea mai tânără a lui Hideo, un băiat care arată aşa cum arăta Hideo acum câţiva ani. Un băiat de vârsta mea. Ochii mei revin asupra numelui, fără să creadă ce văd.

Sasuke Tanaka

Mai târziu în acea seară, părăsesc apartamentul şi merg în curtea din faţă. Am nevoie de aer. Felinarul de lângă casa lui Asher aruncă un grilaj de lumină pe trotuar, iar eu decid să mă concentrez asupra lui, forţându-mă să-mi eliberez mintea şi să găsesc un moment de linişte. Apoi privesc în sus, căutând stelele. Sunt doar câteva care se văd de aici, puncte împrăştiate reprezentând restul Căii Lactee, invizibilă fără o suprapunere virtuală. Nu-mi pasă. Pentru prima dată, e reconfortant să văd lumea reală aşa cum este, în loc de versiunea amplificată prin Neurolink.

Sasuke. *Sasuke*.

Întrebări infinite mi se rotesc prin minte. Nu e cu putinţă ca Hideo să ştie despre asta. Ar fi menţionat, dacă ar fi ştiut – poate chiar s-ar fi oprit. Dar cum e posibil? Sasuke a dispărut cu ani în urmă, luat de un răpitor necunoscut. De ce a reapărut ca hacker, încercând să-l oprească pe Hideo? De ce nu a apărut în faţa lui Hideo însuşi, ca să-i spună cine este? îşi aminteşte măcar de trecut, ştie că Hideo e fratele lui? Cine îl controlează? Pentru cine lucrează? Şi de ce vrea să rămână incognito?

Oare e real?

Mă aşez şi-mi cuprind genunchii cu braţele. Ce va însemna asta pentru Hideo, dacă află? S-*ar opri*, *dacă ar şti*? Vreau să se oprească? Ce e mai rău, o lume în care Hideo se luptă *contra* violenţei sau una în care Zero luptă *folosind-o*?

Mă întreb ce gânduri îi trec acum prin cap lui Hideo şi am nevoie de toată voinţa să nu-l caut, să nu mă Conectez cu el, să nu simt ce simte, să nu-i trimit un mesaj ca să-i pot auzi vocea.

Un mesaj. Îmi privesc telefonul, amintindu-mi de nota criptată pe care am primit-o mai devreme. O voce micuţă îmi spune să nu-l deschid, să nu fac ceea ce încearcă Hideo să mă convingă. Dar degetul meu pluteşte încă deasupra mesajului şi, după o ezitare, decid să îl deschid.

Nu e de la Hideo, ci de la Zero.

Oferta mea rămâne valabilă.

Se aude un *ding* slab, alertându-mă că tocmai am descărcat ceva în cont. Mâna îmi îngheaţă deasupra noilor fişiere.

Sunt Amintirile mele. *Lumile mele cu Amintiri*. Icnesc uşor când le văd, una după alta, Amintirile cu tata pe care Zero le-a furat, acum revenind la viaţă, de parcă nu ar fi dispărut.

Mi le-a înapoiat.

Mâna începe să-mi tremure. Apoi închid ochii şi îmi cuprind strâns picioarele cu mâinile, îmbrăţişându-le de parcă mi-ar fi fost redată viaţa. Când deschid iar ochii, mi

s-au umezit.

Oferta mea rămâne valabilă.

Oferta. De ce îmi dă înapoi ce mi-a luat? Cum îndrăzneşte să pretindă că mi le înapoiază ca pe un dar, de parcă mi-ar face o favoare? îmi imaginez silueta lui întunecată în peştera aceea roşie, vocea lui groasă, scăzută. Îmi imaginez straturile de armură neagră care-mi cuprinseseră braţele şi corpul, transformându-mă în altcineva.

— Salut!

Gândurile mi se risipesc. Îmi şterg repede ochii şi întorc capul ca să-l văd pe Tremaine lângă mine.

— Salut, mormăi şi eu, ascunzând telefonul.

Tremaine îmi remarcă mişcarea, dar chiar dacă se uită la mine suspicios, nu comentează. Suficiente secrete au fost dezvăluite azi.

— Am fost contactat de un alt vânător de recompense, spune el, ridicându-şi braţele peste cap.

Felinarele îi luminează pielea palidă.

— Unul de-ai lui Hideo? întreb, uitându-mă la el.

Încuviinţează.

— Cred că ne-am încrucişat drumurile când eram în ţinutul de jos. Stătea cu avatarurile şi privea loteria asasinatelor. Dacă lucrăm împreună, îl putem găsi. Ne poate ajuta. Suntem printre puţinii din lume care înţeleg şi cum funcţionează Warcross şi cum este Hideo ca angajator.

Mesajul lui Zero îmi răsună în minte. Mă întorc din nou şi dau din cap că da.

— Atunci, hai să mergem în Lumea întunecată. Găsim noi o metodă de a-l contacta. Putem descoperi o soluţie.

— Să-l oprim pe Hideo? întreabă Tremaine. Sau pe Zero?

Mă gândesc la privirea intensă a lui Hideo, la geniul lui de neegalat. Mă gândesc cum şi-a sprijinit capul de mine şi cum mi-a şoptit numele. Mă gândesc la cum privea stelele, căutând o soluţie să lase în urmă trecutul. Mă gândesc la ultimele cuvinte pe care ni le-am spus. Apoi mă

gândesc la vocea surprinsă a lui Zero, la furia lui din finală, la felul în care mi-a furat Amintirile şi apoi mi le-a dat înapoi.

Oricine are un preţ, spusese el. Care este al tău?

Tremaine îmi întinde o mână şi, după o vreme, o accept, lăsându-l să mă ajute să mă ridic. Apoi stăm o vreme acolo, fără să ne mişcăm, privind la strălucirea electrică a oraşului Tokio. Ghetele mele sunt orientate spre oraş, inima mi-e suspendată între două alegeri, neştiind ce să facă mai departe.

MULŢUMIRI

Toate cărţile mele au câte puţin din mine în ele, dar mai ales *Warcross*. (Ca să înţelegeţi ce vorbesc, unul dintre câinii mei corgi apare în cartea asta! Era fundul lui gras cel care se fâţâia pe holul lui Hideo. Te iubesc, Koa!) însă n-aş fi putut scrie această poveste fără ajutorul celor mai strălucite minţi pe care le cunosc.

Pentru regina mea agent, Kristin Nelson, îţi mulţumesc pentru entuziasmul arătat faţă de *Warcross* încă de la început, pentru notiţele tale grozave, pentru idei şi feedback şi pentru toată munca depusă ca să susţii cartea, la fel ca şi pe cele din trecut. Chiar nu ştiu ce m-aş face fără tine.

Pentru editorii mei de neegalat, Jen Besser şi Kate Meltzer, fiindcă m-aţi impulsionat, cu fiecare nouă rundă de editări, şi v-aţi asigurat că e cea mai bună carte din câte pot fi. Pentru Anne Beausler, geniu al corecturilor – pur şi simplu mă minunez de mintea ta. Mulţumesc pentru tot!

Aceasta este a şaptea carte scoasă împreună cu echipa fantastică a celor de la Putnam, Puffin şi Penguin Young Readers, şi de fiecare dată sunt mai uimită şi mai inspirată de tot ce faceţi voi: Marisa Russell, Paul Crichton, Theresa Evangelista, Eileen

Savage, Katherine Perkins, Rachel Cone-Gorham, Anna Jarzab, Laura Flavin, Carmela Iaria, Venessa Carson, Alexis B. Watts, Chelsea Fought, Eileen Kreit, Dana Leydig, Shanta Newlin, Elyse Marshall, Emily Romero, Erin

Berger, Brianna Lockhart şi Kara Brammer. Cum de sunt atât de norocoasă încât să lucrez cu voi toţi? Nu ştiu încă, dar sunt foarte recunoscătoare. O notă specială de recunoştinţă pentru Wes (Cream Design), care a creat spectaculoasa copertă 3D a romanului.

Pentru Kassie Evashevski, extraordinarul meu agent de film – înseamnă enorm pentru mine că această carte a ajuns la tine. Sunt foarte recunoscătoare. Pentru Addison Duffy: cât de mult mă bucur că ne-am întâlnit în realitate! Mulţumesc pentru ajutorul nepreţuit.

Pentru scumpele, dragile şi aprigele mele Amie Kaufman, Leigh Bardugo, Sabaa Tahir şi Kami García: mulţumesc că m-aţi ascultat vorbind despre *Warcross* încă de când era în faşă, că m-aţi ajutat să construiesc povestea, că mi-aţi spus cuvinte frumoase despre carte şi m-aţi făcut mereu să zâmbesc, şi pentru că sunteţi cele mai bune prietene.

Pentru prietenii mei dragi, care mi-au oferit un feedback extrem de valoros: JJ (S. Jae-Jones), una dintre primele persoane care a citit *Warcross*; Tahereh Mari, pentru că mi-a răspuns cu generozitate la toate întrebările (tot ce e modern în carte e inspirat de tine!); Julie Zhuo, pentru înţelepciunea şi cunoştinţele tale într-ale tehnologiei, şi pentru prietenia ta (28 de ani şi numărătoarea continuă!); Yulin şi Yuki Zhuang, pentru că ne-aţi dus pe mine şi pe Amie prin Tokio şi pentru că ştiţi *totul* despre oraş, şi pentru că sunteţi două dintre cele mai amabile persoane pe care am fost suficient de norocoasă să le cunosc; Mike Sellers, pentru cunoştinţele tale infinite despre toate lucrurile şi pentru ajutorul tău generos;

Sum-yan Ng şi David Baser, pentru şedinţele de brainstorming de pe străzi, târziu în noapte, şi pentru numeroase sfaturi folositoare; şi Adam Silvera, pentru tot ce ştii despre New York City şi pentru că eşti un super-erou. Mulţumiri speciale pentru Ryh-Ming Poon, pentru ideile tale din domeniu (şi iubirea pentru mâncare bună!).

The Think Tank, grupul de opt interni din care am

făcut parte ca nou-venită în industria jocurilor video, merită să-şi aibă propria menţiune: cele şase luni petrecute la voi continuă să fie una dintre amintirile mele favorite. Cam tot ce ştiu despre jocuri am învăţat de la voi. (Notă: runda de Mario Kart menţionată în carte, cu scoica aceea albastră, epică, aruncată chiar pe linia de sosire? Acela a fost un joc real pe care l-am jucat. Îngrozitor.)

Pentru soţul meu, coleg şi fost intern la Think Tank, şi cea mai bună persoană, Primo Gallanosa: mulţumesc că ai citit cele 120.582.015 versiuni ale *Warcross*, pentru ideile tale amuzante de joc şi pentru că ştii întotdeauna cum să mă faci să râd.

Pentru mama, care nu e deloc ca mama Emikăi: hotărârea, pasiunea şi mintea Emikăi sunt toate inspirate de tine. Eşti cea mai capabilă, altruistă şi motivantă persoană din câte cunosc. (Talentul la gătit al lui Hideo? Tot de la tine, evident!)

Pentru bibliotecarii, profesorii, librarii, cititorii şi iubitorii de cărţi din toată lumea: mulţumesc, mulţumesc, mulţumesc pentru tot ceea ce faceţi! Să împărtăşesc poveşti cu voi este cea mai mare onoare.

În sfârşit, pentru toate gameriţele – voi aţi inspirat cartea asta.